

1 · ENGLISH SECTION
2 · SECTION FRANÇAIS
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

9

VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

SUPER BREAKOUT®



SPECIAL  FEATURE

This Game Program™ contains additional versions for your children.

INTRODUCTION



Imagine you're in a one-man space shuttle travelling through the heavens at the speed of light. You and your tiny ship are totally engulfed in darkness, except for the luminance of an occasional passing star.

Suddenly, without warning, there's a brilliant flash straight ahead. You check the radar screen. Nothing. Pretty soon there's another flash, and another. Next thing you know the flashes have turned into one gigantic

force field of some kind and it's dead ahead. You check the radar screen again, still nothing.

The colors in this mysterious force field are so bright, they're almost blinding. And they seem to be in layers. But the strangest thing is that nothing shows up on the radar screen. What could that mean? Is it possible to travel through this mysterious force field or will you crash and be destroyed? And what about

the layers? If you make it through one, can you make it through the next, and the next?

It's decision time and there are only a

few seconds to think about it. Turn back or blast ahead and try to make it through the layers of the brightly colored force field. It's up to you.

GENERAL DESCRIPTION/GAME OBJECTIVE

SUPER BREAKOUT® contains the following game variations:

BREAKOUT
DOUBLE
CAVITY
PROGRESSIVE
CHILDREN'S VERSIONS

Each game variation may be played by one or two players, with the exception of **PROGRESSIVE**, which is for one player only. A detailed description of each game is given in Section 5-GAME VARIATIONS.

The object in all of the games is to keep the ball in play (as you knock out bricks) to score the highest amount of points possible or to score more points than your opponent.

Points are scored by using the Paddle Controller to hit the ball into the rows of bricks on the screen. (See Section 3-USING THE CONTROLLERS). The bricks disappear from the screen when hit, one at a time. The point value of the bricks in all games (except **PROGRESSIVE**) is defined by the eight row numbers. (See Section 5-GAME VARIATIONS

AND SCORING for a specific breakdown of scoring.)

In **DOUBLE** and **CAVITY**, you score double or triple the normal amount of points when two or three balls are in play at the same time. Players have five serves or turns in all games. The number of turns you have taken is displayed to the left of the player number, as shown in Figure 1.

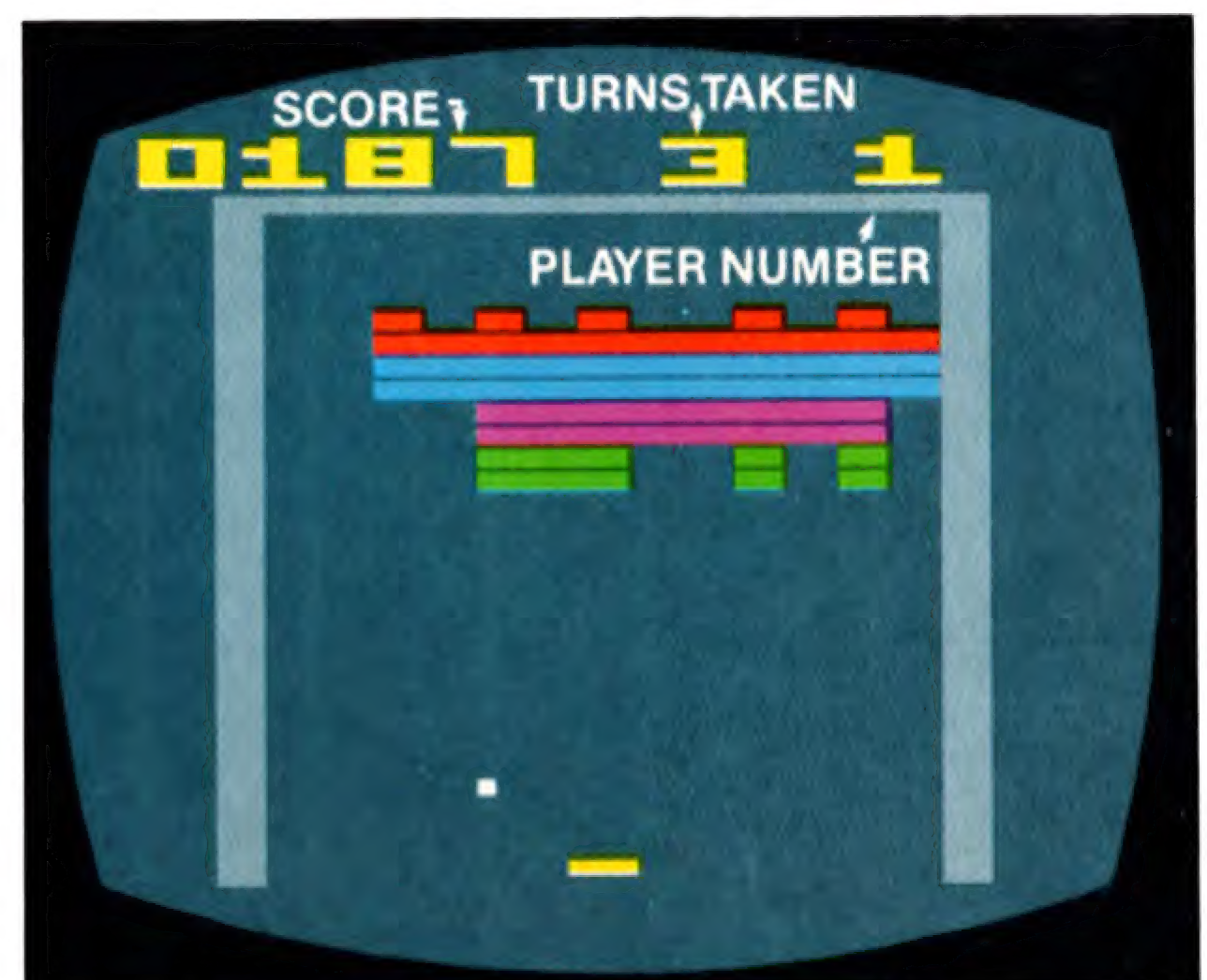


Figure 1

There are eight exciting new game sounds programmed into **SUPER BREAKOUT**. One of these eight sounds is randomly selected each

time you begin a new game. (When you press **game reset**, you will hear a sample of the sound selected for that game.)

USING THE CONTROLLERS

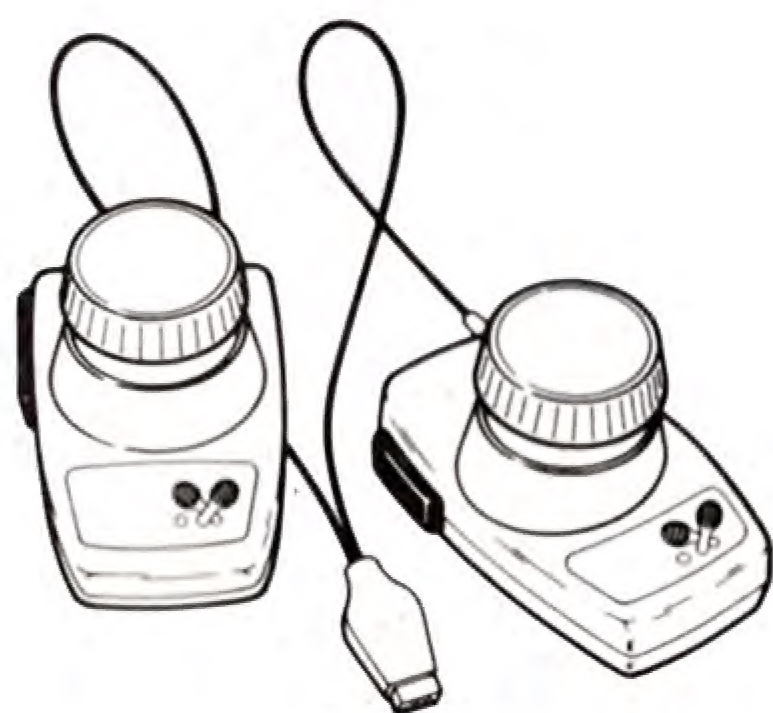


Figure 2

Use one set of Paddle Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure to plug the controller cables firmly into the **LEFT CONTROLLER** jack at the back of your ATARI Video Computer System™ game. Hold the controller with the red button to your upper left toward the television screen.

See Section 3 of your Video Computer System Owner's Manual for further details.

NOTE: If unsure about which controller to use, turn the knob on each Paddle Controller to see if the paddle moves on the screen.

Push the button on the controller to serve the ball. To make contact with the ball and keep it in play, turn the knob on the controller — the paddle will move horizontally back and forth across the bottom of the screen. Turn the knob clockwise to move the paddle right, turn it counterclockwise to move it left.

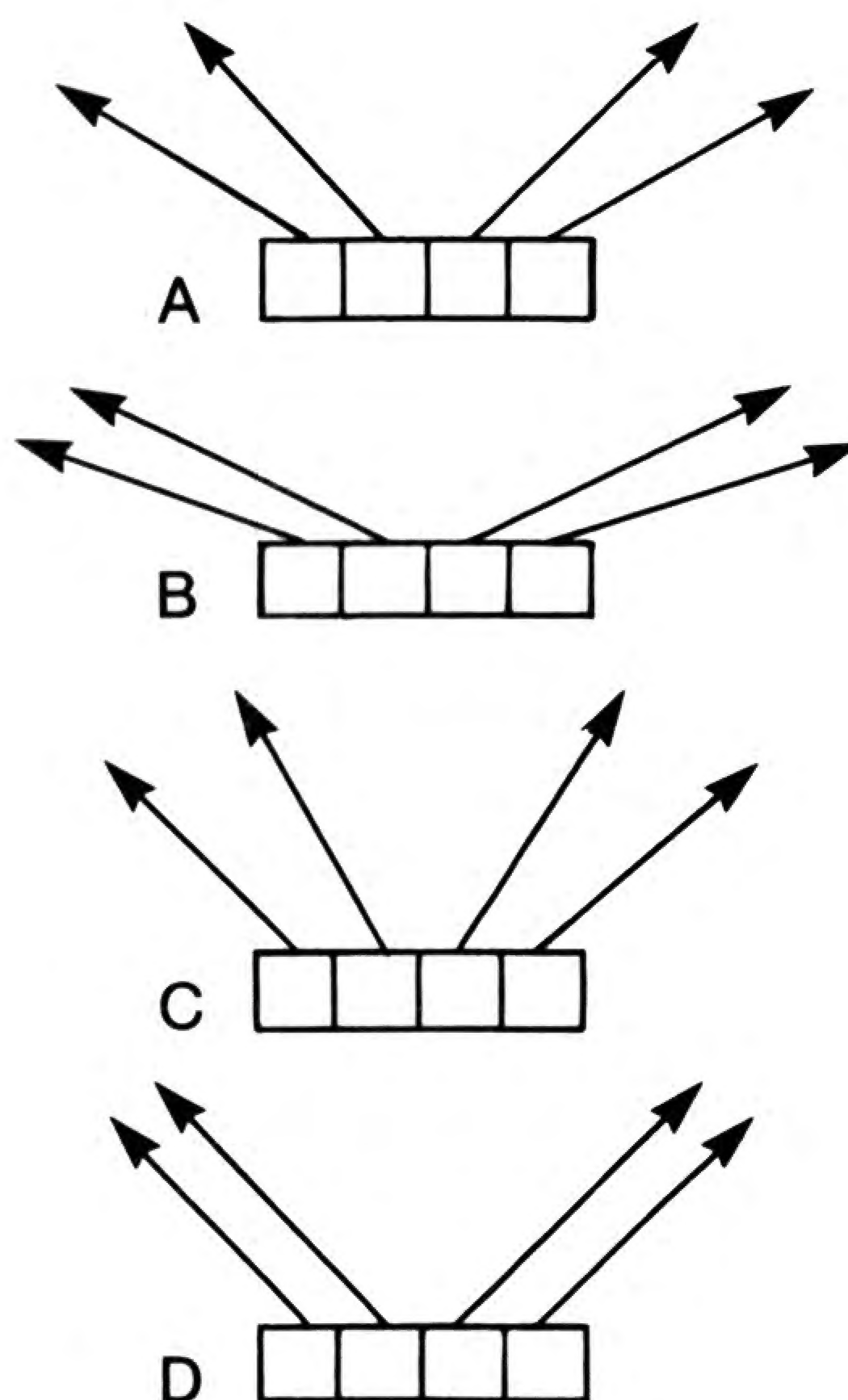


Figure 3

The angle the ball rebounds off the paddle depends on which part of the paddle it hits.

The paddle is divided into four sections. During the first eight hits, the ball will bounce off the paddle as shown in **A**, Figure 3. After the eighth hit, the ball will react as shown in **B**. The ball will appear to speed up slightly at this point. Diagram **C** in Figure 3 shows how the ball reacts after the 16th hit. After the 48th hit, the ball will speed up again and bounce the way it is shown in **D**, except in the Children's Versions (Games 8 and 9).

The ball will also speed up after hitting any bricks in the last four rows

(or the last eight rows in **PROGRESSIVE**).

Whenever you break through the last row of bricks and the ball makes contact with the boundary at the top of the playfield, the paddle is reduced to half its original size (except in the Children's Versions). In **DOUBLE** and **CAVITY**, both paddles are reduced in size. The paddle or paddles return to normal size when a new turn begins.

Each turn ends when the ball is missed and disappears off the bottom of the playfield. In games with two or three balls in play, a turn ends when the last ball is missed.

CONSOLE CONTROLS

GAME SELECT SWITCH

Use the **game select** switch to choose the game you wish to play. If you press and hold down this switch, the game numbers automatically change at the top, left side of the screen. (See Figure 4.) There are 9 game numbers in total. For a breakdown of the **GAME VARIATIONS** see Section 5.

GAME RESET SWITCH

After you have selected the game number you wish to play, depress the **game reset** switch to start the game. This switch may also be used to reset

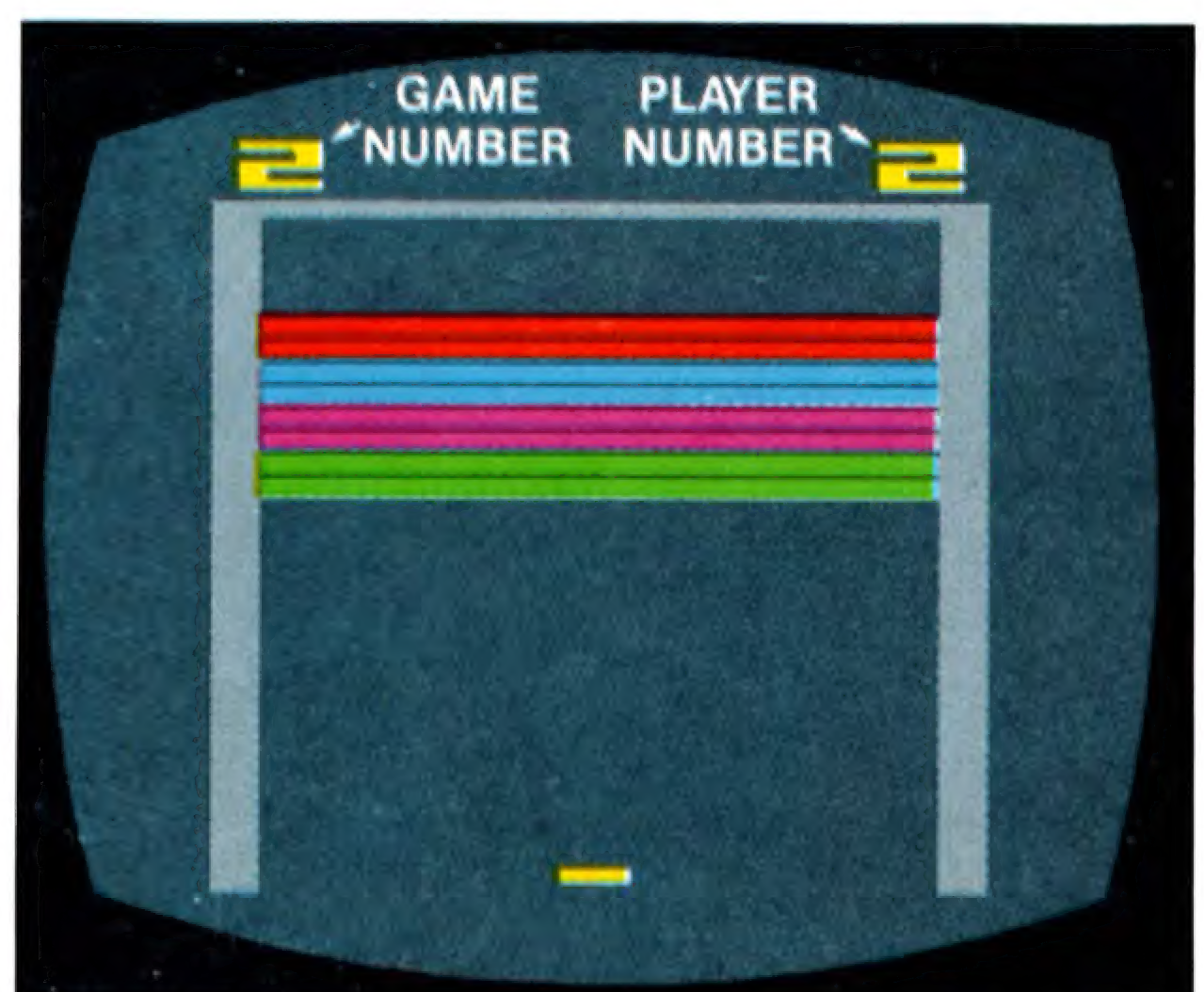


Figure 4

a game at any time. When you depress the **game reset** switch, you will hear a sample of the scoring sound to be used during the game.

DIFFICULTY SWITCHES

The **difficulty switches** control the size of the paddle in all games. In the **b** or beginner position, the paddle is twice the size it is in the **a** or expert position. The **a** position is for experienced SUPER BREAKOUT players.

Use the **left difficulty** switch for one-player games. For two-player

games, the first player uses the **left difficulty** switch; the second player uses the **right difficulty** switch.

NOTE: Remember that the paddle reduces to half its original size when the ball breaks through the last row of bricks and hits the boundary at the top of the playfield.

TV TYPE SWITCH

On a color television, the game will appear in color; on a black-and-white television, the game will be in black-and-white. The **tv type** switch is not used.

GAME VARIATIONS AND SCORING

BREAKOUT (Games 1 and 2)

Games 1 and 2 are regular **BREAK-OUT**. Game 1 is for one player, 2 is for two players.

As in all two-player games, each player has his own wall of bricks (and corresponding score), which is displayed on the screen during that player's turn.

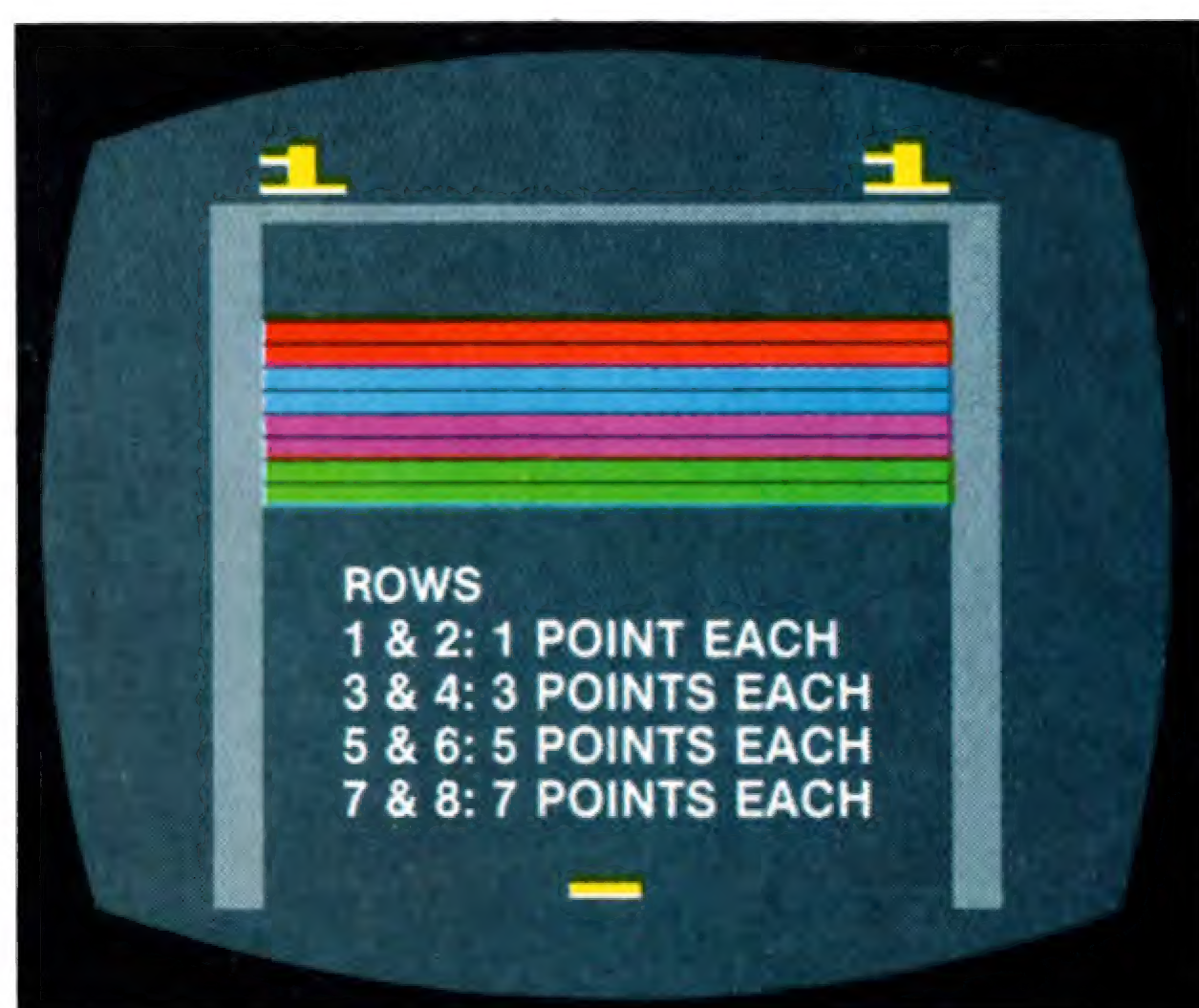


Figure 5

Each wall of bricks contains eight rows. Bricks in the first two rows are worth one point each. The third and fourth row bricks are worth three points each. The fifth and sixth row bricks are worth five points each, and the seventh and eighth row bricks are worth seven points each. (See Figure 5).

If you knock out all the bricks (within five turns), a new wall of bricks will appear on the screen. Each wall of bricks is worth 416 points.

There is no limit to the number of times a new wall of bricks can be reset during a game.

If a tie occurs in a two-player game, the player reaching that score in the fewest turns is the winner. The maximum score for **BREAKOUT** is infinite since the wall of bricks will reset indefinitely. However, since the screen display has room for only four digits, a player's score will reset to 0000 if it exceeds 9999.

DOUBLE (Games 3 and 4)

Game 3 is **DOUBLE BREAKOUT** for one player. Game 4 is **DOUBLE BREAKOUT** for two players.

The playfield in **DOUBLE** is the same as the **BREAKOUT** playfield, except that there are two paddles and two balls served. The paddles are stacked one on top of the other. The point value of the bricks is essentially the same as **BREAKOUT** except when there are two balls in play. When this occurs, each brick is worth twice its normal amount. If you miss the first ball served, it counts as a miss and goes against your allotted serves (turns) per game. Otherwise, the second ball is served. If you miss the second ball (after hitting the first ball), play continues until you miss the first ball. After both balls are in play (have been hit at least once), one may be missed while the other remains in play.

The wall of bricks will reset an infinite number of times after the first wall is knocked out.

The maximum score for **DOUBLE BREAKOUT** is infinite.

CAVITY (Games 5 and 6)

Game 5 is **CAVITY BREAKOUT** for one player. Game 6 is **CAVITY BREAKOUT** for two players.

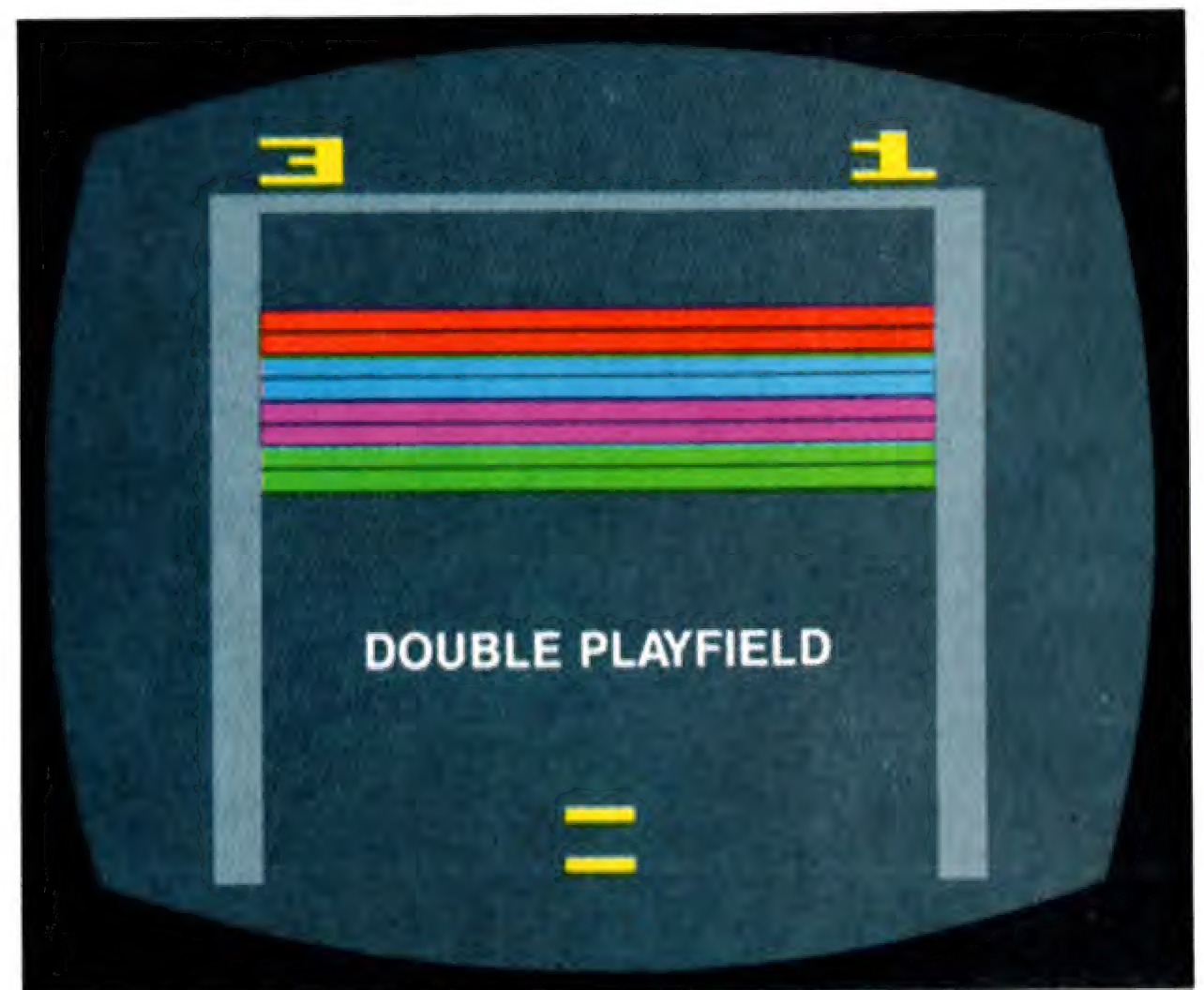


Figure 6

The **CAVITY** playfield contains slightly fewer bricks to make room for two “cavities”, each of which contains a ball. When the game begins, the balls bounce inside each cavity but are held captive for the time being while a third ball is served. There are two paddles, the same as in **DOUBLE**.

Point values of the bricks are the same as the other games (defined by rows) when one ball is in play. When enough bricks are removed to release a captive ball, each brick is then worth twice its normal amount when hit. If the third ball is freed, bricks are worth triple their normal amount when hit.

If any one of the balls is missed, the scoring returns to double points. If the second ball is missed and only one ball remains in the playfield, the

point value of the bricks returns to normal.

The wall of bricks will reset an infinite number of times, therefore the maximum score possibility for **CAVITY BREAKOUT** is infinite.

PROGRESSIVE (Game 7)

Game 7 is **PROGRESSIVE BREAKOUT** for one player only.

The playfield in **PROGRESSIVE** is set up somewhat differently than **BREAKOUT**. When the game begins, the playfield contains four rows

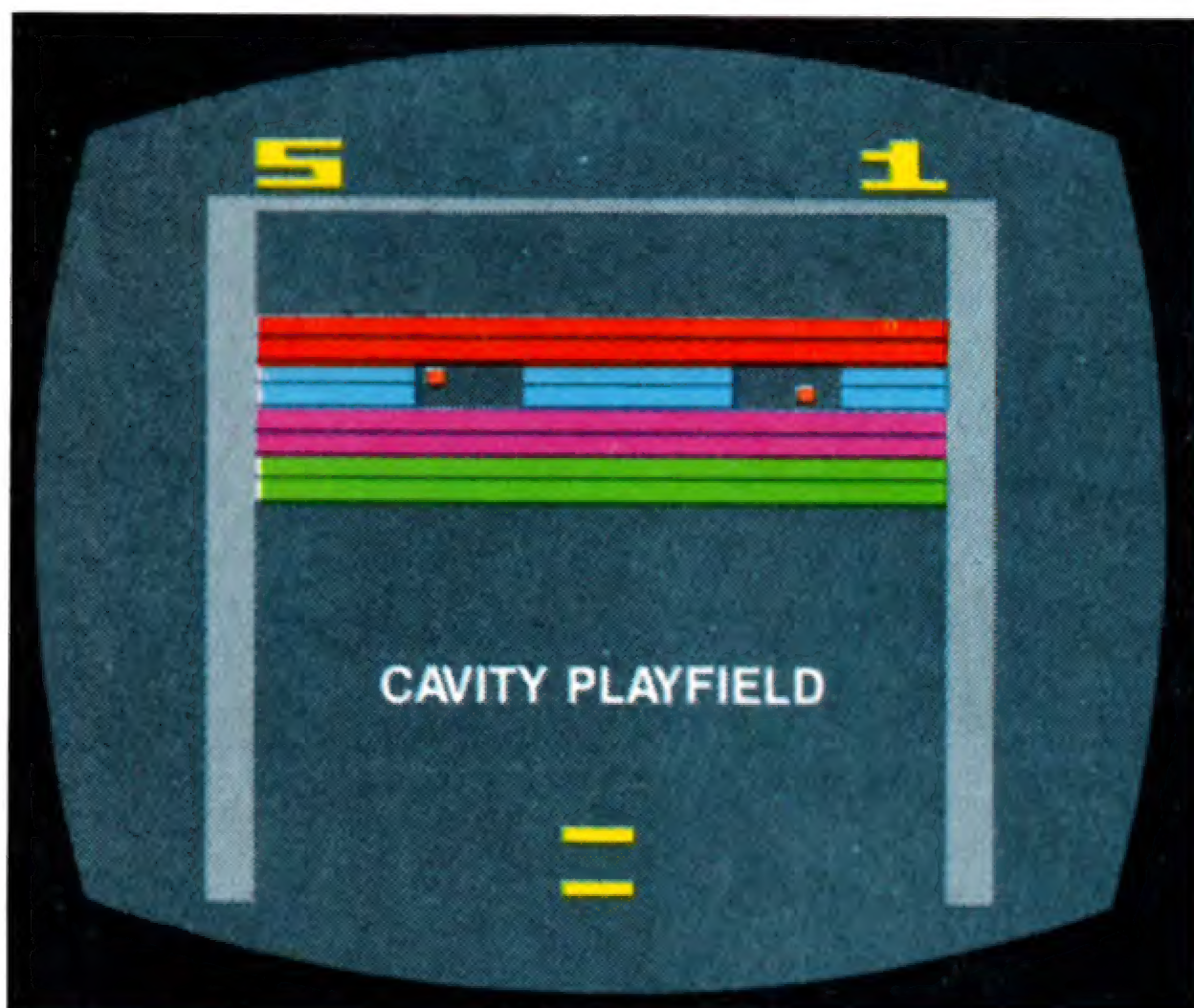


Figure 7

of bricks at the top of the screen, followed by four blank rows, and then four more rows of bricks. The point value of the bricks is defined by row numbers, the same as in **BREAKOUT**.

After game play begins, the brick walls "progress" toward the bottom of the screen. As the bricks are knocked out and the walls progressively move down toward your paddle, new bricks enter the playfield at

a progressively faster rate. Four rows of bricks are always separated by four rows of blanks.

As the brick walls progress downward, their colors change, which gives them a new point value.

The maximum score for **PROGRESSIVE** is infinite.

Special **PROGRESSIVE** bonus: When a brick progresses to the last row at the bottom of the screen (which places it very close to your paddle), it will stay there for a specified amount of time and then disappear. If you hit such a brick squarely (in the center), before it disappears, you may receive special bonus points.

CHILDREN'S VERSIONS (Games 8 and 9)

Game 8 is a one-player **Children's Version**. Game 9 is a two-player **Children's Version**. Both games are regular **BREAKOUT**.

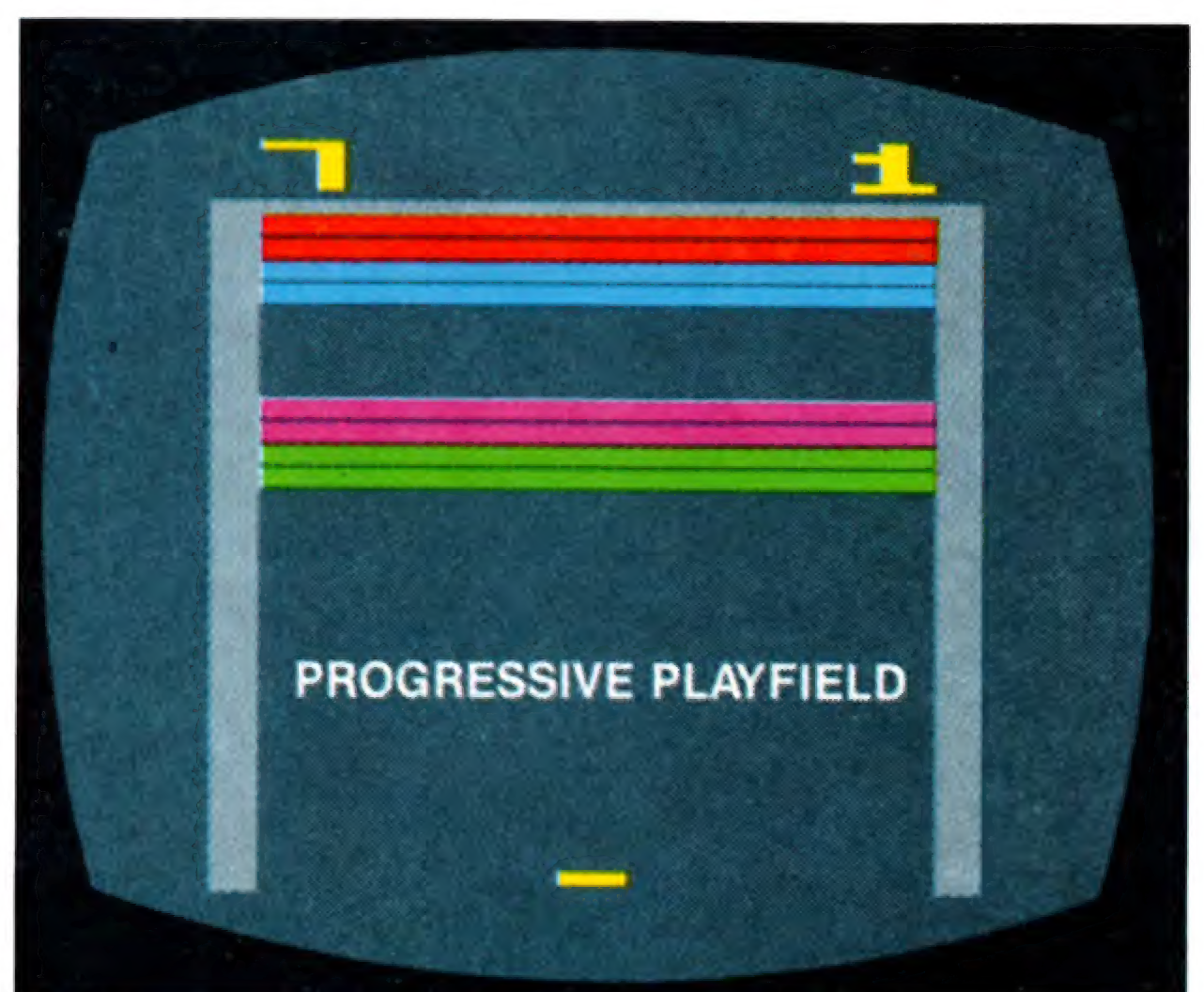


Figure 8

The game play in these versions is programmed at a slower rate. The ball does not speed up after hitting bricks in the last four rows. Also, the paddle does not reduce to half its original size when the ball reaches

the top boundary of the playfield.

Scoring and other game play characteristics are the same as normal **BREAKOUT**.

HELPFUL HINTS

When playing any of the **SUPER BREAKOUT** games, your best bet is to break out through the right or left corner of the playfield. The corners seem to be the easiest points at which to establish a “groove”. Beginners should use the larger paddle size. (Set the appropriate **difficulty switch** to the **b** position.

Be prepared for the ball to return at a faster speed when it hits the bricks in the last four rows (or the upper rows of bricks in **PROGRESSIVE**). You can miss a lot of shots simply by not being prepared.

Don't panic when the ball reaches the top boundary of the playfield and your paddle reduces to half its origi-

nal size. All it takes at this point to keep the ball in play is a little more concentration, and a finer touch on the Paddle Controller. In time you'll have no trouble at all keeping the ball in play when your paddle is reduced in size.

Learn to anticipate where the ball is going to be. Anticipation can be a key factor, particularly when the ball bounces off one of the side boundaries near the bottom of the playfield. When the ball is travelling at high speed, you won't always have time to react and move your paddle to the right position. Your paddle will have to be in the correct position in advance. The only way to accomplish this is to anticipate where the ball will be.

NOTE: Turn the console power switch off when inserting or removing an ATARI® Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System™ game.

GAME SELECT MATRIX

GAME NUMBER	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ONE-PLAYER									
TWO-PLAYER									
BREAKOUT									
DOUBLE									
CAVITY									
PROGRESSIVE									
CHILDREN'S VERSIONS									



SUPER BREAKOUT®

CARACTERISTIQUE SPECIALE

Ce game program™ comprend des variantes supplémentaires destinées aux jeunes enfants.

NOTA: Avant d'introduire ou de retirer un Game Program™, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**). Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Video Computer System™ ATARI®

INTRODUCTION



Tout seul à bord d'une navette spatiale monoplace, vous filez dans l'espace à la vitesse de la lumière. Les ténèbres qui vous enveloppent de toutes parts, vous et votre minuscule astronef, sont à peine entrecoupées de temps en temps par la lueur d'une étoile qui passe.

Soudain, sans avertissement, un éclair fulgurant déchire cette nuit profonde. Vous vérifiez votre écran radar. Rien. Bientôt un autre éclair

vous aveugle, puis un autre encore. Voici que les éclairs sont devenus une sorte de gigantesque champ de force, qui se trouve juste sur votre trajectoire. Vous vérifiez à nouveau l'écran radar, toujours rien.

Les couleurs de ce mystérieux champ de force sont tellement éblouissantes qu'elles en sont presque aveuglantes. Et on dirait qu'elles sont disposées en couches. Mais le plus étrange, c'est que l'écran radar

ne montre rien. Qu'est-ce que cela pourrait vouloir dire? Est-il possible de traverser ce champ de force mystérieux, ou bien allez-vous vous écraser et être anéanti? Et ces couches? Si vous traversez la première, pourrez-vous survivre à la prochaine, et à celle d'après?

Il vous faut prendre une décision, et vous n'avez que quelques secondes de réflexion. Allez-vous faire demi-tour, ou foncer de l'avant et tâcher de percer les couches de couleurs étincelantes du champ de force? C'est à vous de décider.

DESCRIPTION GENERALE/ BUT DU JEU

SUPER BREAKOUT® comprend les variantes suivantes:

BREAKOUT (EVASION)
DOUBLE
CAVITY (CAVITE)
PROGRESSIVE
VERSIONS POUR ENFANTS

Toutes les variantes peuvent se jouer à un ou à deux, sauf **PROGRESSIVE**, qui est réservée à un seul joueur. Vous trouverez au chapitre 5, **VARIANTES DU JEU**, une description détaillée des diverses variantes.

Dans tous ces jeux, le but consiste à garder la balle en jeu (pendant que vous faites tomber les briques) de manière à obtenir le plus de points possibles, ou plus de points que l'adversaire.

Les points sont marqués au moyen de la commande à raquettes qui sert à lancer la balle contre les rangées de briques affichées sur l'écran (voir chapitre 3, **EMPLOI DES COMMANDES**). Les briques touchées disparaissent une à une de l'écran et leur valeur est déterminée, dans tous les jeux sauf **PROGRESSIVE**, par le

numéro de la rangée. (Voir chapitre 5, **VARIANTES DU JEU ET SCORES**, pour des renseignements plus détaillés à ce sujet).

Dans les variantes **DOUBLE** ou **CAVITY**, vous marquez deux ou trois fois le nombre de points normal lorsque deux ou trois balles sont en jeu en même temps. Les joueurs ont droit à cinq services ou tours dans toutes les variantes, le nombre de tours utilisés étant affiché à gauche du numéro du joueur, (voir la Figure 1).



Figure 1

Huit nouveaux sons sensationnels ont été programmés dans **SUPER BREAKOUT**. L'un de ces huit signaux est sélectionné au hasard au

début de chaque partie. (Lorsque vous appuierez sur la touche **GAME RESET**, vous entendrez un échantillon du son sélectionné pour cette partie).

EMPLOI DES COMMANDES

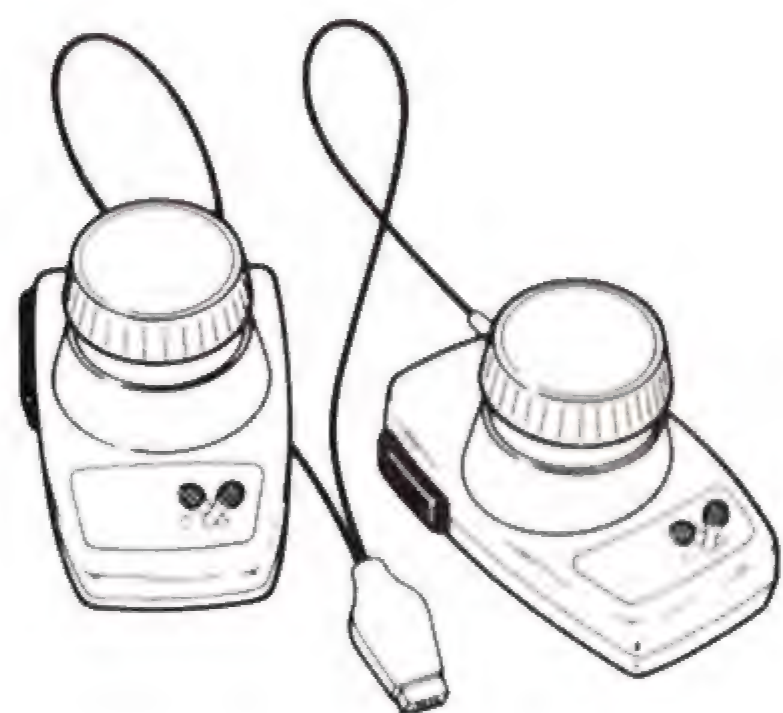


Figure 2

Utilisez pour cette cassette Game Program™ d'ATARI® un jeu de commandes marquées de raquettes. Assurez-vous que les conducteurs des câbles de commande sont fermement enfichés dans la prise de la commande gauche (**LEFT CONTROLLER**), à l'arrière du Video Computer System™ d'ATARI. Placez la commande de manière à ce que le bouton rouge en haut à gauche soit orienté vers l'écran du téléviseur.

Reportez-vous au chapitre 3 de la notice d'emploi du Video Computer System pour plus de renseignements à ce sujet.

NOTA: Si vous ne savez plus quelle commande utiliser, tournez le bouton de chacune des commandes à raquettes pour voir laquelle des raquettes se déplace sur l'écran.

Appuyez sur le bouton de commande pour servir la balle. Tournez le bouton afin de faire contact avec la balle et de la maintenir en jeu — la raquette se déplace horizontalement dans les deux sens au bas de l'écran. Tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour déplacer la raquette vers la droite, et dans le sens inverse pour la déplacer vers la gauche.

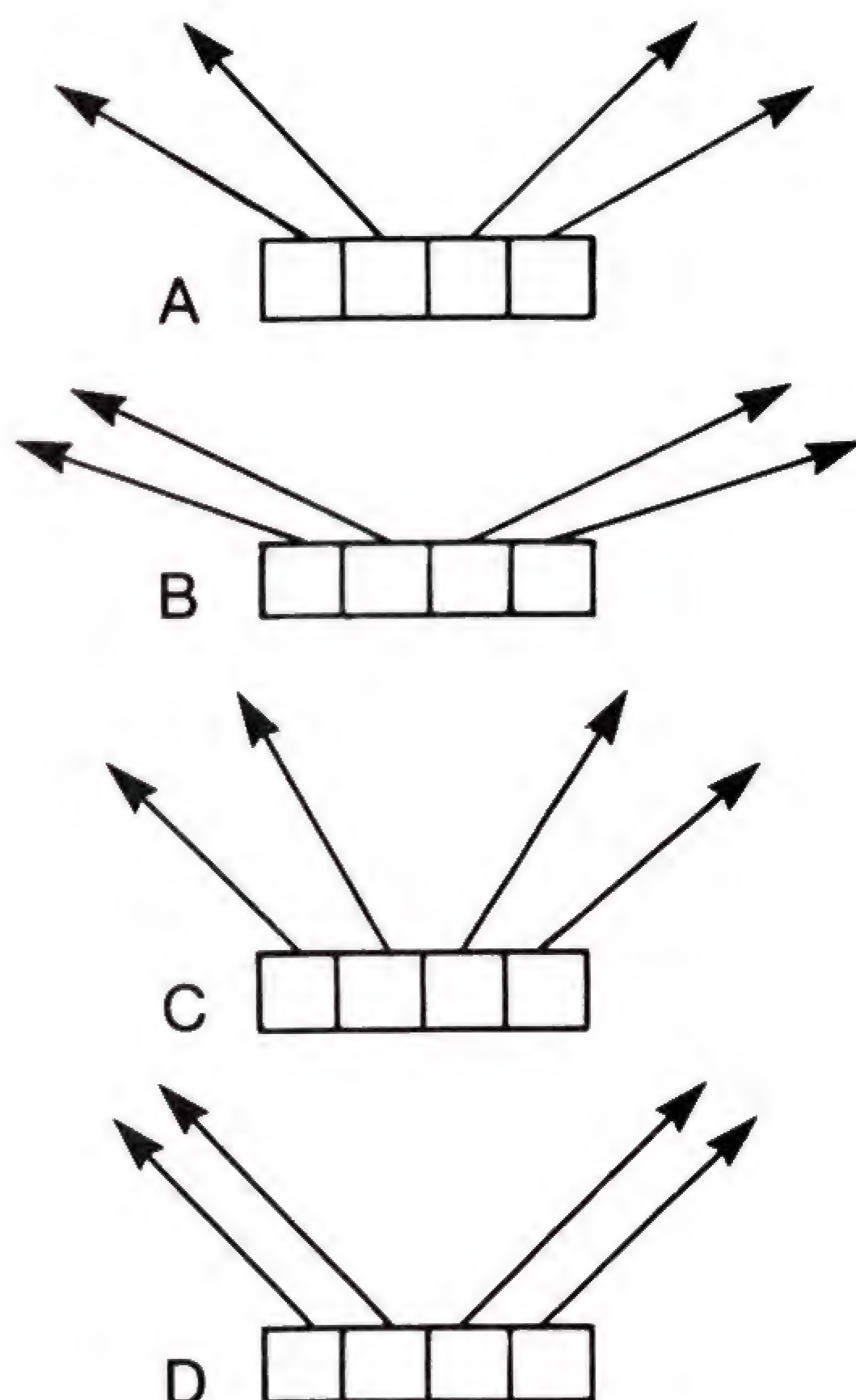


Figure 3

L'angle auquel la balle rebondit après avoir touché la raquette dépend de la partie de la raquette qui a été touchée.

La raquette est divisée en quatre parties. Pendant les premiers huit coups, la balle rebondit comme indiqué en **A**, figure 3. Après le huitième coup, la balle repart selon l'angle indiqué en **B**, et semble alors aller légèrement plus vite. Le schéma **C** de la figure 3 indique l'angle pris par la balle après le 16ème coup. Après le 48ème coup, la balle accélère à nouveau et rebondit de la manière décrite en **D**, sauf dans les versions pour enfants (jeux **8** et **9**).

La balle accélère également après avoir touché une brique quelconque

dans les quatre derniers rangs (ou les huit derniers rangs dans **PROGRESSIVE**).

Lorsque vous arrivez à traverser la dernière rangée de briques et que la balle touche la limite supérieure du terrain de jeu, les dimensions de la raquette sont réduites de moitié (sauf dans les versions pour enfants). Dans **DOUBLE** et **CAVITY**, les deux raquettes sont réduites. Les raquettes reprennent leurs dimensions normales dès que l'on commence un nouveau tour.

Chaque tour se termine lorsque la balle est manquée et disparaît au bas du terrain de jeu. Lorsqu'il y a deux ou trois balles en jeu, le tour est fini lorsque la dernière balle est manquée.

COMMANDES DE LA CONSOLE

SELECTEUR GAME SELECT (Sélecteur de jeu)

Utilisez le sélecteur de jeu **GAME SELECT** pour choisir la variante désirée. Si vous appuyez sur le bouton de manière continue, les numéros de jeu changent automatiquement, en haut à gauche sur l'écran. (Voir figure 4.) Il y a 9 numéros de jeu au total. Voir le chapitre 5 pour renseignements détaillés sur les **VARIANTES DU JEU**.

COMMUTATEUR GAME RESET (Remise à zéro)

Après avoir choisi le numéro de la variante que vous désirez jouer, ap-



Figure 4

puyez sur la touche **GAME RESET** pour amorcer la partie. Cette touche peut être utilisée n'importe quand pour remettre un jeu à zéro. Lorsque vous appuierez sur la touche **GAME RESET**, vous entendrez un échantillon du son de marquage de points qui sera utilisé pendant la partie.

SELECTEURS DIFFICULTY (DIFFICULTE)

Les sélecteurs **DIFFICULTY** commandent la taille des raquettes dans tous les jeux: en position **b** (débutants), la raquette est deux fois plus grande qu'en position **a** (experts). La position **a** est pour les joueurs expérimentés de **SUPER BREAKOUT**.

Utilisez le sélecteur **LEFT DIFFICULTY** (difficulté gauche) pour les

jeux solitaires. Dans les variantes à deux, le premier joueur utilise le sélecteur **LEFT DIFFICULTY**; le second joueur utilise le sélecteur **RIGHT DIFFICULTY** (difficulté droite).

NOTA: Rappelons que la raquette est réduite à la moitié de sa taille initiale lorsque la balle perce la dernière rangée de briques et touche la limite au haut du terrain de jeu.

TV TYPE (COMMUTATEUR DE TELEVISION)

Sur un téléviseur en couleurs, le jeu apparaîtra en couleurs; sur un poste noir et blanc, le jeu sera en noir et blanc. Le commutateur **TV TYPE** n'est pas utilisé.

VARIANTES DU JEU ET SCORES

BREAKOUT (Jeux 1 et 2)

Les jeux 1 et 2 sont le **BREAKOUT** normal, variante 1 pour un joueur, variante 2 pour deux joueurs.



Figure 5

Comme dans tous les jeux à deux, chaque joueur a son propre mur de briques (et le score correspondant) affiché sur l'écran pendant son tour.

Chaque mur de briques est constitué de huit rangées. Les briques des deux premières rangées valent un point chacune. Les briques des troisième et quatrième rangées valent trois points chacune. Les briques des cinquième et sixième rangées valent cinq points chacune, et les briques des septième et huitième rangées valent sept points chacune (voir Figure 5).

Si vous faites tomber toutes les briques (en cinq tours ou moins), un nouveau mur de briques apparaîtra

sur l'écran. Chaque mur de briques vaut 416 points.

Le nombre de fois qu'un mur de briques peut être remis à zéro pendant une partie est illimité.

S'il y a match nul dans une variante à deux, le joueur qui a obtenu ce score avec le moins de tours gagne. Le score maximum pour **BREAKOUT** est infini puisque le mur de briques peut être remis à zéro indéfiniment. Toutefois, étant donné que l'affichage sur l'écran n'a de place que pour quatre chiffres, le score d'un joueur est remis à 0000 s'il dépasse 9999.

DOUBLE (Jeux 3 et 4)

Les jeux 3 et 4 sont des variantes **DOUBLE BREAKOUT**, 3 pour un joueur, 4 pour deux joueurs.

Le terrain de jeu de **DOUBLE** est le même que celui de **BREAKOUT**, sauf qu'il y a deux raquettes et deux balles. Les raquettes sont disposées l'une sur l'autre. La valeur des briques est essentiellement la même que dans **BREAKOUT**, sauf lorsque deux balles sont en jeu; chaque brique vaut alors deux fois sa valeur normale. Si vous manquez la première balle servie, cela représente un coup manqué, et ce tour sera déduit du nombre de services (tours) dont vous disposez. Sinon, servez la deuxième balle. Si vous manquez cette balle (après avoir frappé la première), le jeu continue jusqu'à ce que vous manquiez la première balle. Une fois que les deux balles sont en jeu (ont été frappées au moins une fois), vous pouvez manquer l'une pendant que l'autre reste en jeu.

Une fois que le premier mur a été renversé, il se remet à zéro un nombre illimité de fois.

Le score maximum de **DOUBLE BREAKOUT** est infini.



Figure 6

CAVITY (Jeux 5 et 6)

Le jeu 5 ou **CAVITY BREAKOUT** est une variante à un joueur. Le jeu 6 est le **CAVITY BREAKOUT** pour deux joueurs.

Le terrain du jeu **CAVITY** comprend un peu moins de briques afin de faire place à deux "cavités", chacune contenant une balle. Lorsque le jeu commence, les balles rebondissent à l'intérieur de chaque cavité mais sont maintenues prisonnières pendant qu'une troisième balle est servie. Il y a deux raquettes, comme dans **DOUBLE**.

Le valeur des briques (définie par les rangées) est la même que dans les autres jeux lorsqu'une balle est en jeu. Lorsque des briques sont abattues en nombre suffisant pour libérer

une balle prisonnière, chaque brique vaut alors deux fois sa valeur normale lorsqu'elle est atteinte. Si la dernière balle est libérée, les briques atteintes valent trois fois leur valeur normale.

Si l'une des balles est manquée, les points reviennent à la valeur double. Si une deuxième balle est manquée et qu'une seule balle reste sur le terrain, la valeur des briques revient à la normale.

Le mur de briques se remet à zéro indéfiniment et le score maximum de **CAVITY BREAKOUT** est donc infini.

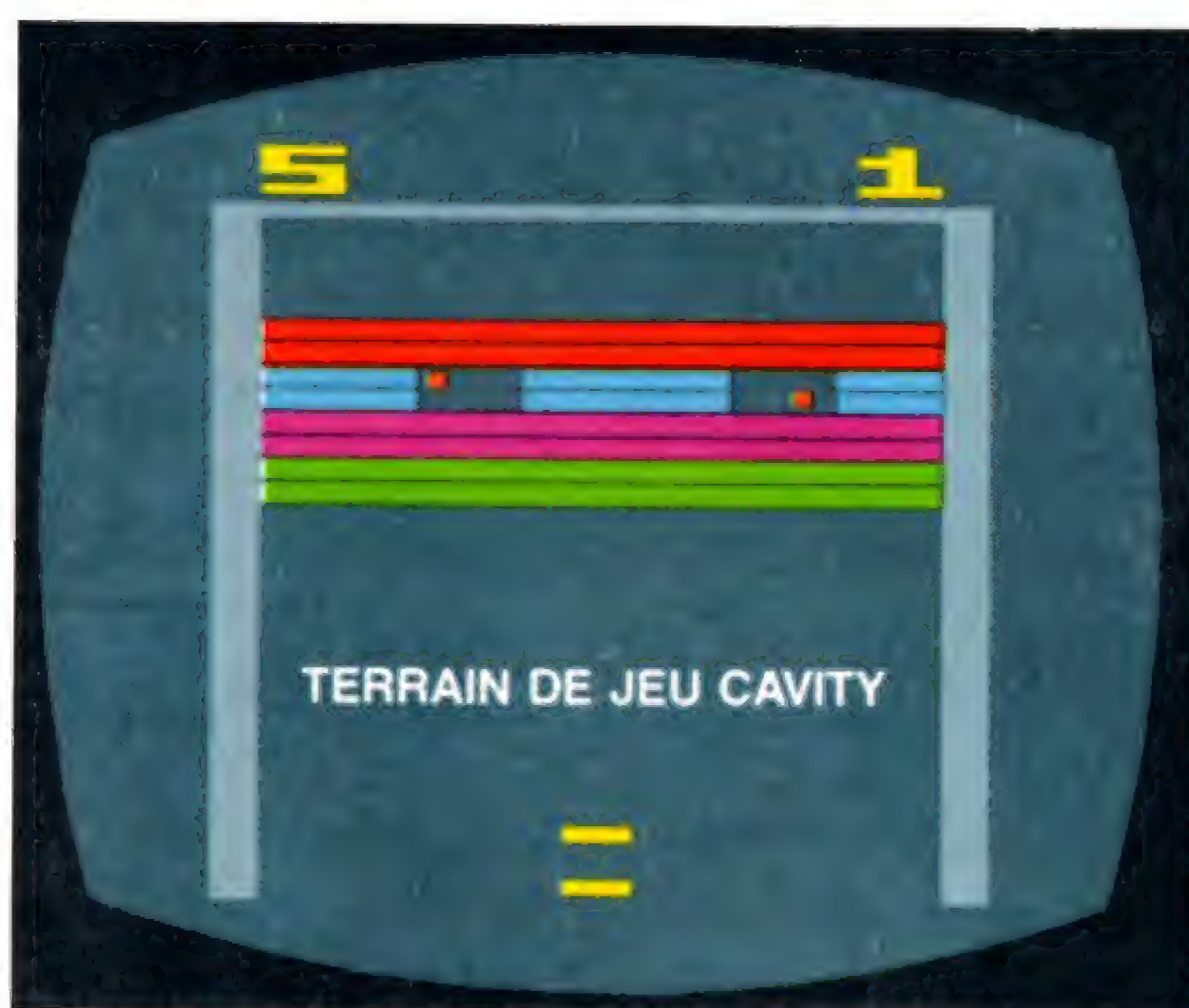


Figure 7

PROGRESSIVE (Jeu 7)

Le jeu 7 ou **BREAKOUT PROGRESSIVE**, est une variante à un seul joueur.

Le terrain de jeu de **PROGRESSIVE** a une configuration légèrement différente des autres. Quand la partie commence, le terrain comprend quatre rangées de briques au haut de l'écran, suivies de quatre rangées vides, puis de quatre autres rangées

de briques. La valeur des briques est définie par les numéros de rangée, comme dans **BREAKOUT**.

Une fois que le jeu commence, les murs de briques entament une "progression" vers le bas de l'écran. Au fur et à mesure que les briques tombent et que les murs avancent progressivement vers votre raquette, de nouvelles briques sont introduites sur le terrain à une cadence de plus en plus rapide. Les groupes de quatre rangées de briques sont toujours séparés par quatre rangées vides. A mesure que les murs de briques avancent vers le bas, leurs couleurs changent, ce qui leur donne une nouvelle valeur.

Le score maximum des variantes **PROGRESSIVE** est infini.

Prime spéciale pour **PROGRESSIVE**: lorsqu'une brique arrive à la dernière rangée au bas de l'écran (ce qui la situe très près de votre raquette), elle reste là pendant une certaine période de temps, puis disparaît. Si vous touchez une de ces briques en plein dans le centre avant qu'elle ne disparaisse, vous pourriez recevoir des points en prime.



Figure 8

VERSIONS POUR ENFANTS (Jeux 8 et 9)

Les jeux 8 et 9 sont des variantes pour enfants, à un (8) ou à deux (9) joueurs et se jouent comme le **BREAKOUT** normal.

Ces variantes sont programmées pour aller plus lentement. La balle

n'accélère pas après avoir atteint les briques des quatre dernières rangées. De plus, la raquette n'est pas réduite de moitié lorsque la balle touche la limite supérieure du terrain de jeu.

Les scores et autres caractéristiques des jeux sont les mêmes que ceux du **BREAKOUT** normal.

CONSEILS JUDICIEUX

Quand vous jouez n'importe lequel des jeux de **SUPER BREAKOUT**, la meilleure méthode consiste à percer par les coins gauches et droits du terrain de jeu. Les coins semblent offrir le plus de facilité pour établir un "canal". Les débutants devraient utiliser la plus grande raquette. (Mettre le sélecteur **DIFFICULTY** approprié à la position b).

Soyez préparé à ce que la balle revienne à une plus grande vitesse lorsqu'elle atteint les briques des quatre dernières rangées (ou des rangées supérieures dans **PROGRESSIVE**). Vous pouvez manquer beaucoup de coups simplement en n'étant pas préparé.

Ne soyez pas pris de panique lorsque la balle atteint la limite

supérieure du terrain et que votre raquette est réduite à la moitié de sa taille initiale. Pour garder la balle en jeu, il vous suffira à ce moment de vous concentrer un peu plus et d'avoir la main plus légère sur la commande à raquettes. Au bout de quelque temps, vous n'aurez plus aucune difficulté à garder la balle en jeu lorsque votre raquette sera réduite.

Apprenez à prévoir la position de la balle. Ceci peut être un facteur clé, surtout quand la balle rebondit sur une des limites latérales vers le bas du terrain de jeu. Lorsque la balle se déplace à grande vitesse, vous n'aurez pas toujours le temps de réagir et de placer votre raquette en bonne position. Elle devra s'y trouver à l'avance. La seule manière d'y parvenir est de prévoir la position de la balle.

TABEAU DE SELECTION DE JEU

NUMERO DE JEU	1	2	3	4	5	6	7	8	9
UN JOUEUR									
DEUX JOUEURS									
BREAKOUT									
DOUBLE									
CAVITY									
PROGRESSIVE									
VERSIONS POUR ENFANTS									



SUPER BREAKOUT[®]

EXTRA  AUSSTATTUNG

Dieses Game Program[™] enthält weitere Versionen für Kinder.

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines Game Program[™] den Konsolenstromschalter (**POWER**) stets AUS (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI[®] Video Computer Systems[™] verlängert.

EINFÜHRUNG



Versetzen Sie sich in einen Ein-Mann Raumpendler, in dem Sie mit Lichtgeschwindigkeit den Weltraum durchqueren. Sie und Ihr winziges Raumschiff sind von undurchdringlicher Dunkelheit umhüllt. Nur ab und zu leuchtet ein vorübergleitender Stern auf.

Doch ganz unerwartet flammt plötzlich blendend ein Blitz gerade vor Ihnen auf. Sie kontrollieren den Radarbildschirm. Nichts. Bald

darauf noch ein Blitz, und noch einer. Und ehe Sie sich's versehen, haben sich die Blitze in ein enormes Kraftfeld verwandelt, und vor Ihnen liegt das bloße Nichts. Abermals überprüfen Sie den Radarbildschirm, und noch immer erkennen Sie nichts.

Die Farben des mysteriösen Kraftfelds sind so leuchtend, daß sie Sie blenden. Und es hat den Anschein, als lägen sie in Schichten.

Doch das merkwürdigste an der Sache ist, daß nichts auf dem Radarbildschirm erscheint. Was hat das zu bedeuten? Kommt man durch dieses mysteriöse Kraftfeld hindurch, oder stürzt man ab, und wird zerstört? Und diese Schichten? Kann man eine durchdringen, nicht aber die nächste, oder die darauffolgende?

Eine Entscheidung muß in wenigen Sekunden gefällt werden. Kehren Sie um, oder schießen Sie vorwärts, und versuchen Sie, die Schichten des leuchtenden Kraftfeldes zu durchdringen. Die Entscheidung muß gefällt werden.

ALLGEMEINE ERLÄUTERUNGEN/ ZIEL DES SPIELES

SUPER BREAKOUT® umfaßt folgende Spielvariationen:

BREAKOUT
DOUBLE
CAVITY
PROGRESSIVE
VERSIONEN FÜR KINDER

Alle Spielvariationen sind für einen oder zwei Spieler, mit Ausnahme von **PROGRESSIVE**, das nur für einen Spieler ist. Weitere Details über jedes Spiel finden Sie unter Abschnitt 5 der **SPIEL-VARIATIONEN**.

Das Ziel aller Spiele ist es, den Kugelball im Spiel zu behalten, (während Sie Ziegel zerschlagen) und die höchstmögliche Punktezahl, oder mehr Punkte als Ihr Gegner zu erzielen.

Punkte werden erzielt, indem Sie die Drehknopfsteuerung (Schlägerbild-

aufdruck) benützen, um mit dem Kugelball Ziegel aus der Mauer zu schlagen. (Siehe Abschnitt 3 — **ANWENDUNG DER STEUERUNG**). Sind die Ziegel getroffen, verschwinden sie nacheinander vom Bildschirm. Der Punktwert eines Ziegels in allen Spielen (außer **PROGRESSIVE**) wird durch die Zahlen der acht Reihen bestimmt. (Für weitere Details sehen Sie bitte unter Abschnitt 5 — **SPIEL-VARIATIONEN UND PUNKTEZÄHLUNG** nach).

Bei **DOUBLE** und **CAVITY** erhalten Sie die doppelte oder dreifache Punktezahl, wenn sich zwei oder drei Kugeln gleichzeitig im Spiel befinden. Bei allen Spielen erhält jeder Spieler fünf Angaben oder Runden. Die Anzahl der von Ihnen beendeten Runden wird links von der Spieleranzahl eingeblendet. Siehe Abbildung 1.



Abbildung 1

Acht aufregende neue Akustiksignale wurden in **SUPER BREAKOUT** einprogrammiert. Jedesmal, wenn Sie ein neues Spiel beginnen, wird einer dieser akustischen Effekte zufällig ausgewählt. (Drücken Sie den GAME RESET Schalter, und Sie erhalten eine Probe des für dieses Spiel gewählten Tones).

ANWENDUNG DER STEUERUNG

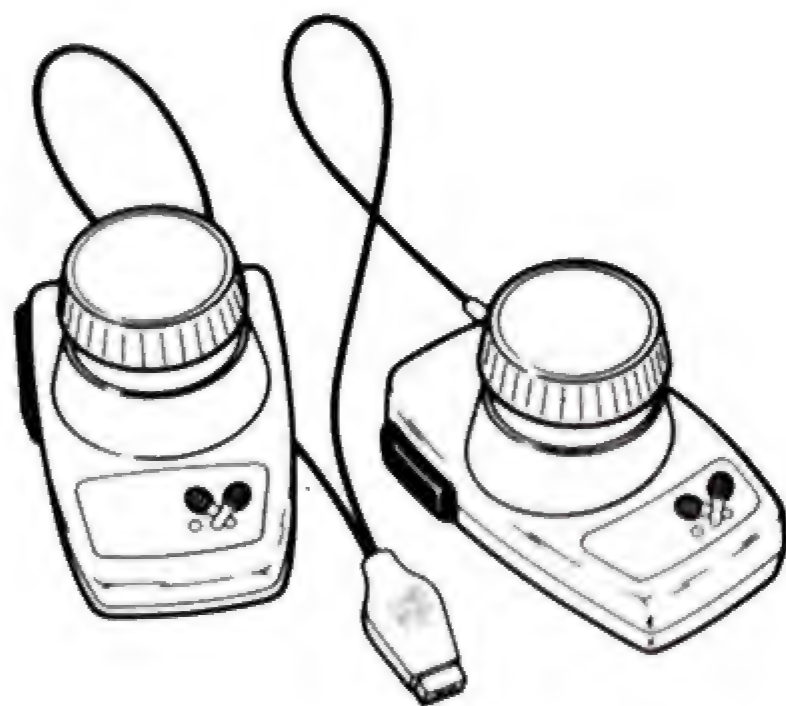


Abbildung 2

Mit diesem ATARI® Game Program™ benutzen Sie die Drehknopfsteuerung (Schlägerbild-aufdruck). Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in der linken (LEFT) und rechten (RIGHT) Steuerungs-(CONTROLLER-) Buchse an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer Systems™ steckt. Halten Sie die Drehknopfsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernseh-bildschirm weist.

Weitere Hinweise finden Sie im Abschnitt 3 der Spielanleitung.

HINWEIS: Sind Sie sich im Unklaren darüber, welche Steuerung zu benutzen, drehen Sie den Knopf an jeder Steuerung, um festzustellen, welcher Schläger sich am Bildschirm bewegt.

Drücken Sie den roten Knopf, um die Angabe zu machen. Um den Kugelball auf den Schläger auftreffen zu lassen, und ihn im Spiel zu behalten, drehen Sie den Knopf der Steuerung—der Schläger bewegt sich am unteren Bildschirmrand horizontal vor und zurück. Drehen Sie den Knopf in Uhrzeigerichtung, so bewegt sich der Schläger nach rechts, oder gegen die Uhrzeigerichtung, nach links.

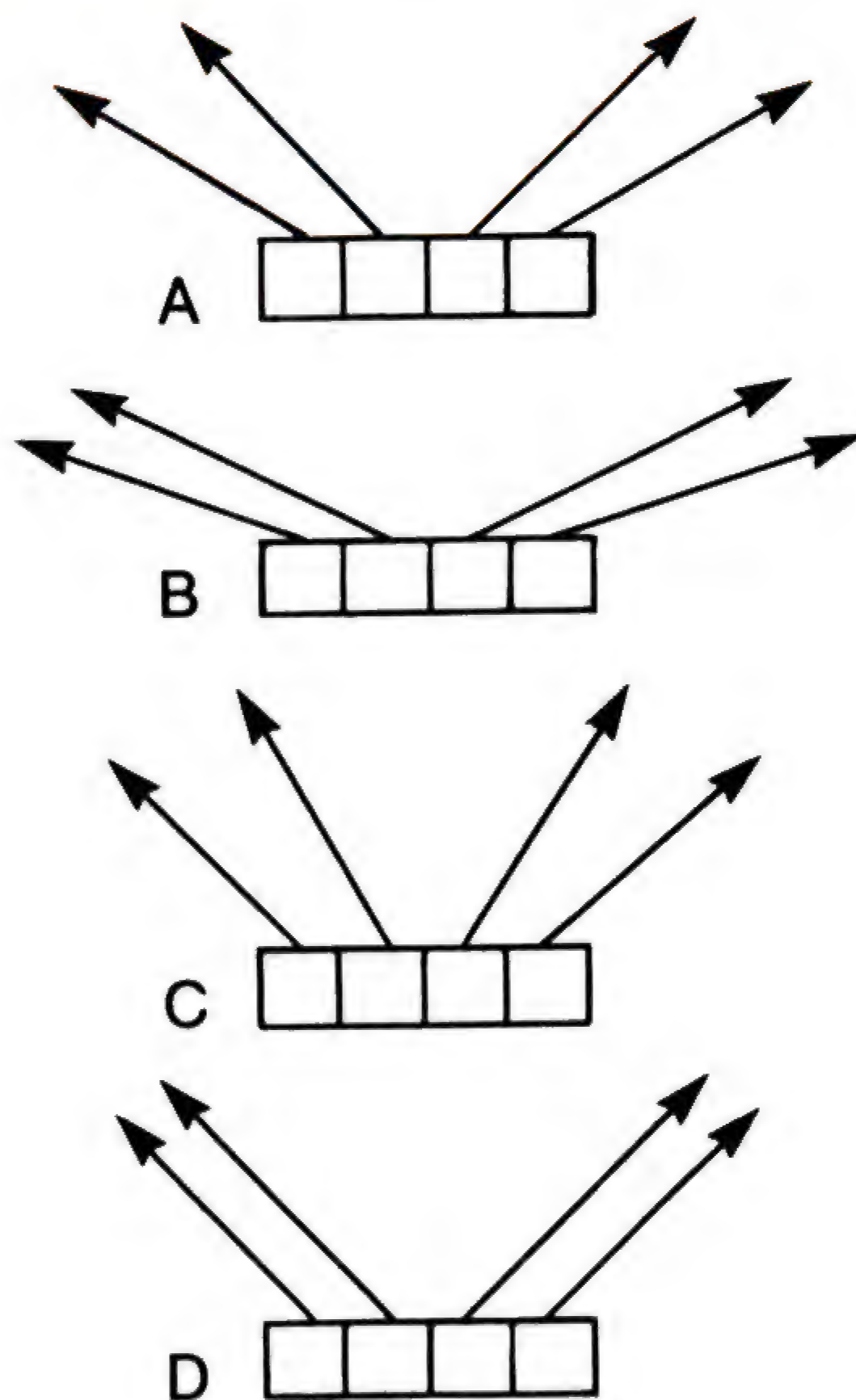


Abbildung 3

Der Winkel, in dem der Kugelball vom Schläger zurückprallt, hängt von der Stelle ab, auf der er am Schläger aufkommt.

Der Schläger ist in vier Teile aufgeteilt. Während der ersten acht Schläge prallt der Kugelball vom Schläger zurück, wie in A, Abbildung 3, dargestellt. Nach dem achten Schlag reagiert der Kugelball wie in

B dargestellt. Der Kugelball erfährt hier eine leichte Beschleunigung. Im Diagramm C, Abbildung 3, wird dargestellt, wie der Kugelball nach dem 16. Schlag reagiert. Nach dem 48. Schlag erhöht sich die Geschwindigkeit des Kugelballes abermals und er prallt in der in D dargestellten Weise ab; dies trifft nicht für die Kinderversionen zu (Spiele 8 und 9).

Die Geschwindigkeit des Kugelballs nimmt außerdem zu, wenn Ziegel in den letzten vier Reihen getroffen werden (oder in den letzten acht Reihen bei **PROGRESSIVE**).

Sobald Sie die letzte Ziegelreihe durchstoßen haben, und der Kugelball mit der oberen Spielfeldgrenze in Berührung kommt, wird der Schläger auf die Hälfte seiner ursprünglichen Größe reduziert (außer in den Versionen für Kinder). Bei **DOUBLE** und **CAVITY** werden beide Schläger verkleinert. Der Schläger, oder die Schläger, nehmen ihre normale Größe wieder an, sobald eine neue Runde beginnt.

Eine Runde endet, wenn der Kugelball verfehlt wird, und er am unteren Rand des Spielfelds verschwindet. Bei Spielen mit zwei oder drei Kugeln endet die Runde, wenn der letzte Kugelball verfehlt wird.

KONSOLENSTEUERUNG

SPIELWAHLSCHALTER (GAME SELECT)

Drücken Sie den GAME SELECT Schalter für das von Ihnen gewünschte Spiel. Drücken und halten

Sie diesen Schalter, so ändern sich die Zahlen am linken oberen Bildschirmrand automatisch (siehe Abbildung 4): insgesamt sind es neun Spielnummern. Die Aufteilung der

Spiele finden Sie unter **SPIELVARIATIONEN**, Abschnitt 5).



Abbildung 4

SPIELRÜCKSETZSCHALTER (GAME RESET)

Nachdem Sie die Nummer des gewünschten Spieles ausgesucht haben, drücken Sie den GAME RESET Schalter, um das Spiel zu beginnen. Der gleiche Schalter dient auch dazu, ein Spiel jederzeit wieder neu zu beginnen. Haben Sie den Schalter betätigt, erhalten Sie eine Probe des für dieses Spiel gewählten Tones.

SCHWIERIGKEITSSCHALTER (DIFFICULTY)

Der **DIFFICULTY** Schalter regelt in allen Spielen die Größe des Schlägers. In der Stellung **b** (für Anfänger) ist der Schläger doppelt so groß wie in der Stellung **a** (für Experten). Die Stellung **a** ist für die super **SUPER BREAKOUT** Spieler!

Für Spiele für einen Spieler drücken Sie den **linken DIFFICULTY** Schalter. Für Spiele für zwei Spieler benutzt der erste Spieler den **linken**, der zweite Spieler den **rechten DIFFICULTY** Schalter.

HINWEIS: Beachten Sie, daß der Schläger auf die Hälfte seiner Größe reduziert wird, wenn der Kugelball die letzte Ziegelreihe durchstößt, und mit der oberen Spielfeldgrenze in Berührung kommt.

TV TYPEN SCHALTER

Auf einem Farbfernsehgerät erscheint das Bild in Farbe; auf einem schwarz/weiß Gerät erscheint es in schwarz/weiß. Der **TV Typen** Schalter wird nicht eingesetzt.

SPIELVARIATIONEN UND PUNKTEZÄHLUNG

BREAKOUT (Spiele 1 und 2)

Spiele 1 und 2 sind normale **BREAKOUT** Spiele. Spiel 1 ist für einen Spieler, Spiel 2 für zwei.

Wie in allen Spielen für zwei Spieler, hat jeder Spieler seine eigene

Ziegelmauer (mit korrespondierender Spielstandanzeige), die für den jeweiligen Spieler auf dem Bildschirm eingeblendet wird.

Jede Ziegelmauer besteht aus acht Reihen. Ziegel der ersten zwei Rei-

hen zählen je einen Punkt. Ziegel der dritten und vierten Reihe zählen je drei Punkte. Ziegel der fünften und sechsten Reihe zählen je fünf Punkte, und die Ziegel der siebten und achten Reihe sind je sieben Punkte wert. (Siehe Abbildung 5).

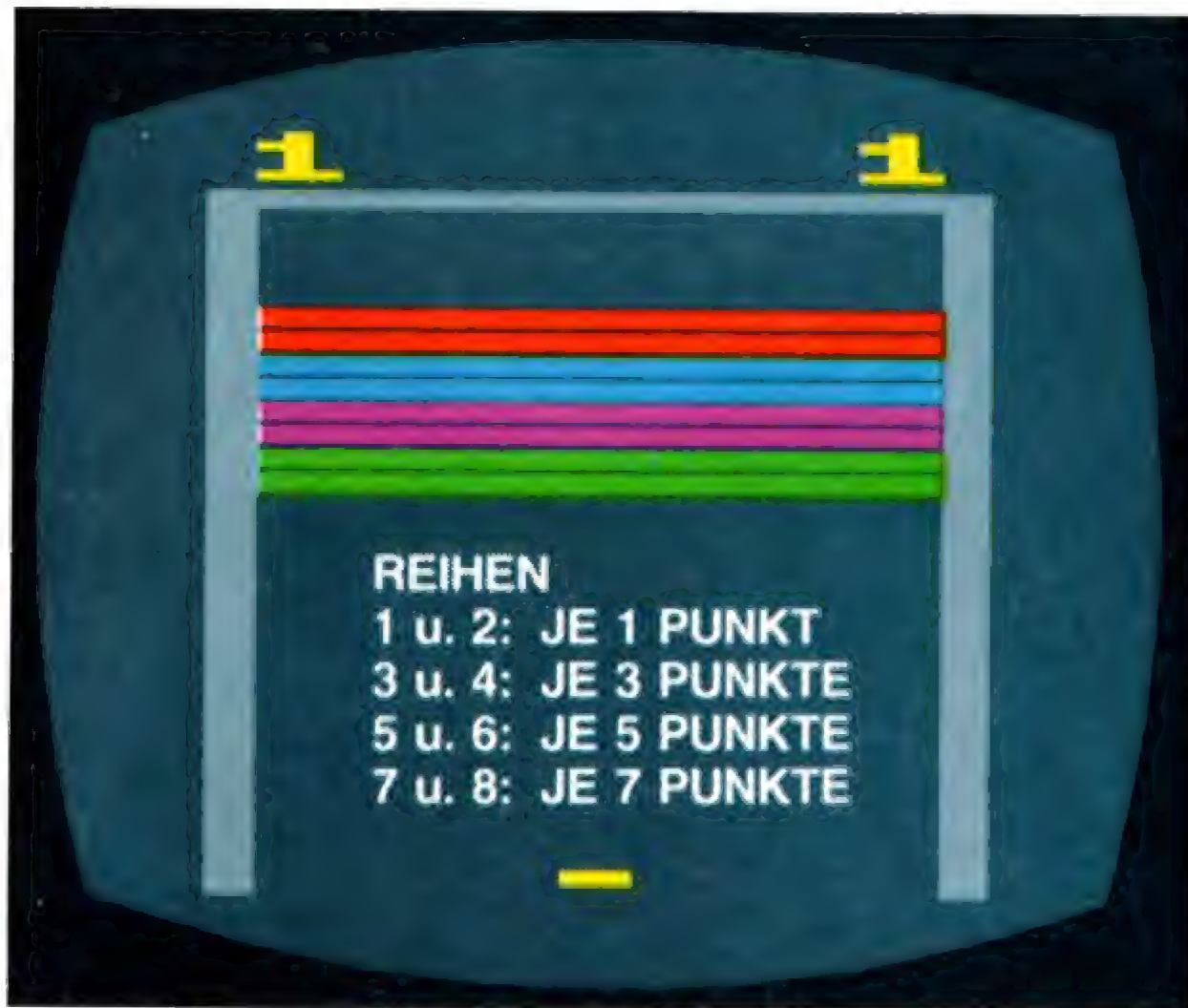


Abbildung 5

Demolieren Sie die ganze Ziegelmauer (in fünf Runden), erscheint eine neue Mauer am Bildschirm.. Jede Ziegelmauer ist 416 Punkte wert.

Die Mauer kann während eines Spiels unbegrenzt oft wieder aufgebaut werden.

Ist ein Spiel zwischen zwei Spielern unentschieden, gewinnt der Spieler, der die vorhandene Punktezah in der kürzesten Zeit erreicht. Die höchstmögliche Punktezah für **BREAKOUT** ist unendlich, da die Mauer unendlich oft wieder aufgebaut werden kann. Da jedoch der

Bildschirm nur Platz für eine vierstellige Zahl bietet, wird die Punktezah eines Spielers, sofern sie **9999** übersteigt, auf **0000** zurückgesetzt.

DOUBLE (Spiele 3 und 4)

Spiel 3 ist **DOUBLE BREAKOUT** für einen Spieler. Spiel 4 ist **DOUBLE BREAKOUT** für zwei Spieler.

Das Spielfeld in **DOUBLE** ist das gleiche wie in **BREAKOUT**, jedoch wird mit zwei Kugelbällen und zwei Schlägern gespielt. Die Schläger liegen übereinander. Die Punktezählung geht in gleicher Weise wie bei **BREAKOUT** vor sich, außer wenn zwei Kugelbälle im Spiel sind. Ist dies der Fall, hat jeder Ziegel den doppelten seines normalen Wertes.

Verfehlen Sie den ersten Kugelball, wird er als Minuspunkt, und gegen Ihre Runden gewertet. Ansonsten wird der zweite Kugelball angegeben. Verfehlen Sie den zweiten Kugelball (nachdem Sie den ersten getroffen haben), wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis Sie den ersten Kugelball verfehlen. Nachdem beide Kugelbälle im Spiel sind, (mindestens einmal getroffen wurden) kann einer davon verfehlt werden, während der andere im Spiel bleibt.

Die Ziegelmauer wird unendlich oft wieder aufgebaut, nachdem die erste Mauer demoliert wurde.

Die höchstmögliche **DOUBLE BREAKOUT** Punktezah ist unendlich.

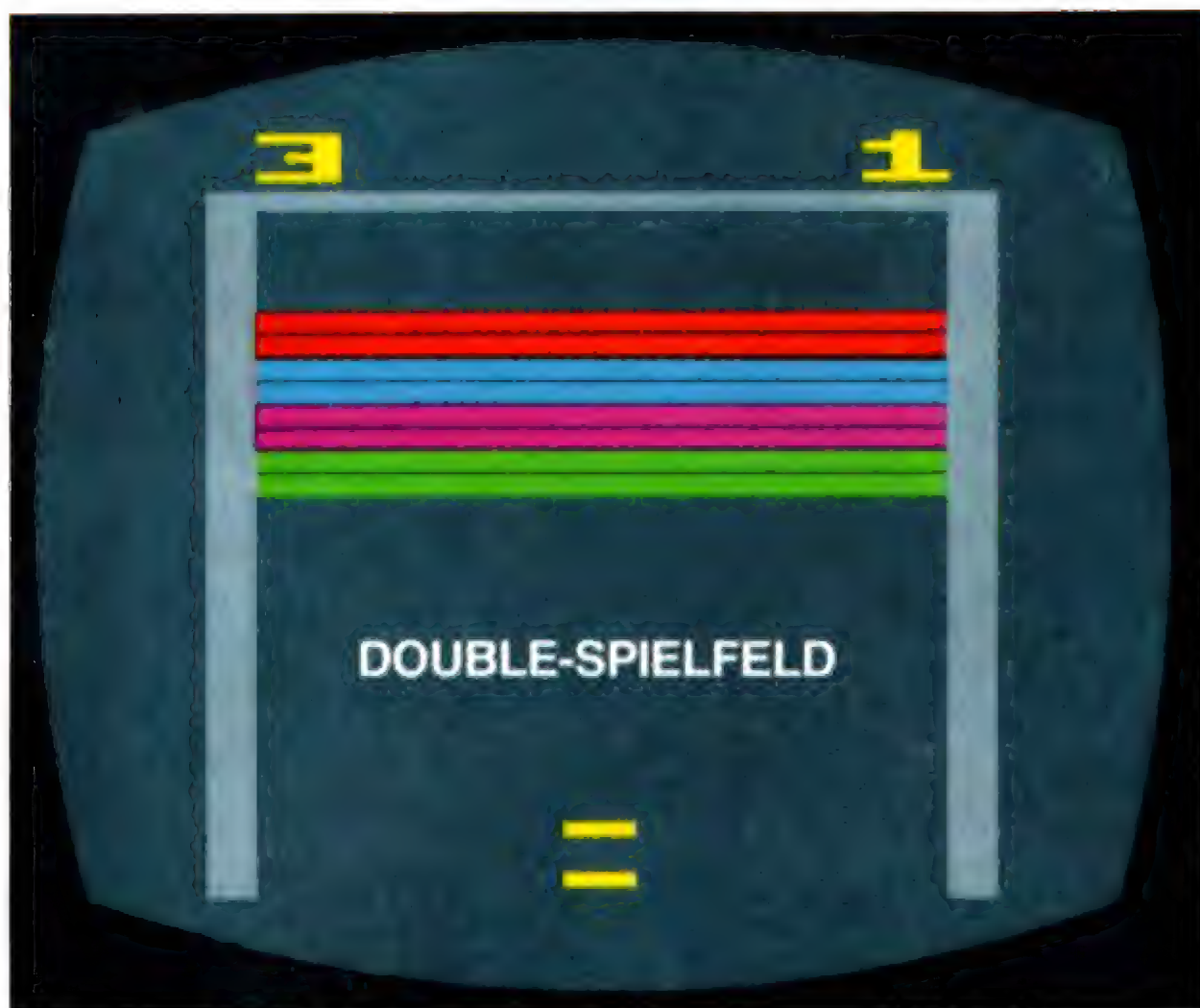


Abbildung 6

CAVITY (Spiele 5 und 6)

Spiel 5 ist **CAVITY BREAKOUT** für einen Spieler. Spiel 6 ist **CAVITY BREAKOUT** für zwei Spieler.

Das **CAVITY** Spielfeld besteht aus einer geringeren Anzahl von Ziegeln, um somit für zwei "Mulden", jede mit einem Kugelball, Platz zu machen. Zu Spielbeginn bewegen sich die Kugelbälle in der Mulde, werden jedoch vorläufig festgehalten, solange ein dritter Kugelball ins Spielfeld tritt. Das Spiel hat zwei Schläger, die gleichen wie in **DOUBLE**.

Der Punktwert der Ziegel ist der gleiche wie in den anderen Spielen (bestimmt durch die Reihen), wenn ein Kugelball im Spiel ist. Sind genügend Ziegel entfernt worden, um einen festgehaltenen Kugelball aus der Mulde zu befreien, hat jeder getroffene Ziegel den doppelten seines normalen Wertes. Wird der dritte Kugelball befreit, erhalten die Ziegel den dreifachen ihrer normalen Werte.

Wird irgendeiner der Kugelbälle verfehlt, geht die Punktezählung zurück auf Doppel-Punkte. Wird der

zweite Kugelball verfehlt, und nur ein Kugelball bleibt im Spiel, geht der Punktwert zurück auf die ursprünglichen Werte.

Die Ziegelmauer wird unendlich oft wieder aufgebaut; die Punktezählung bei **CAVITY BREAKOUT** geht daher ins Unendliche.

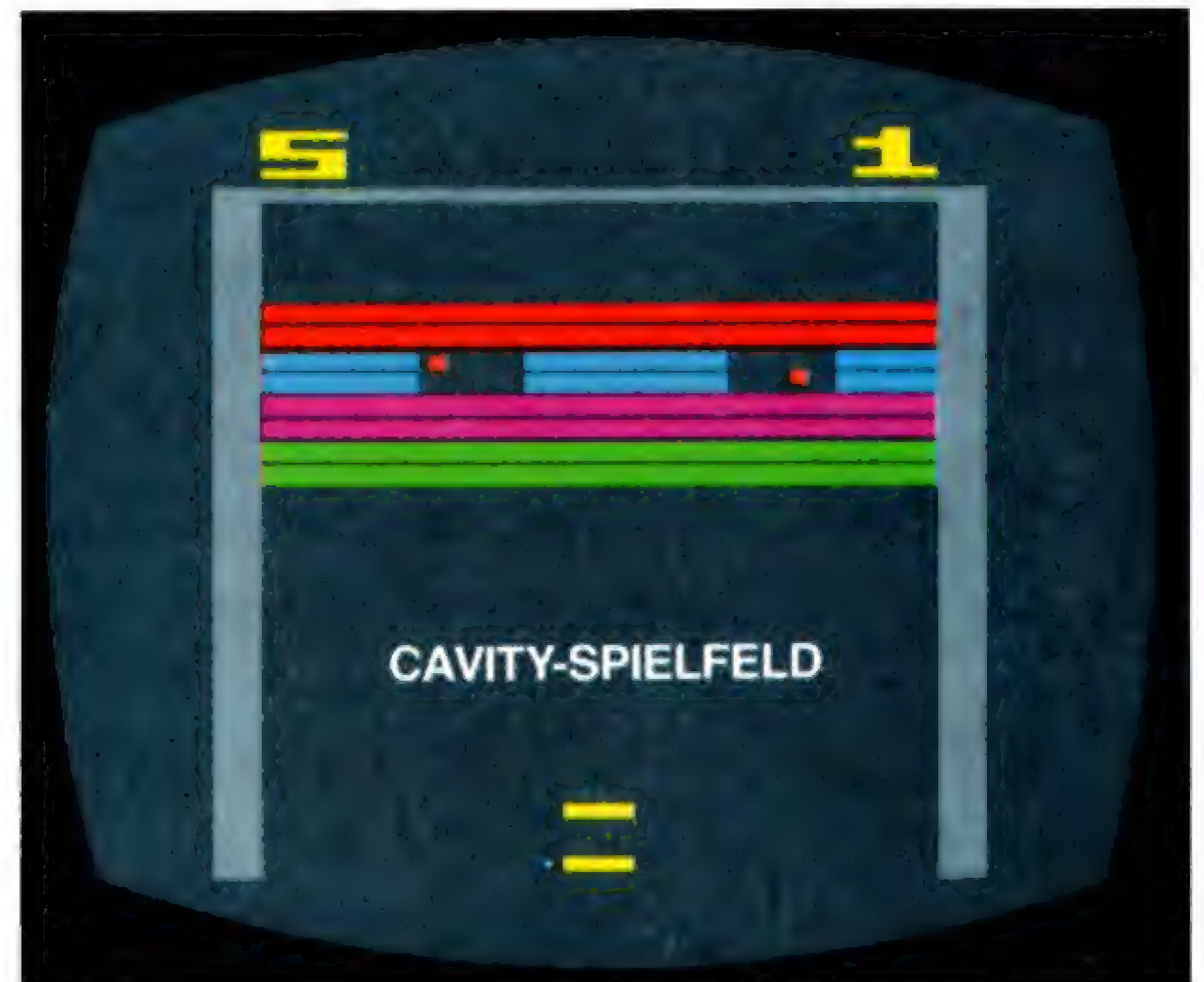


Abbildung 7

PROGRESSIVE (Spiel 7)

Spiel 7 ist **PROGRESSIVE BREAKOUT** für einen Spieler.

Die Spielfeldaufstellung in **PROGRESSIVE** unterscheidet sich von der in **BREAKOUT** in gewissem Maße. Zu Beginn des Spieles sind oben am Bildschirm vier Ziegelreihen, gefolgt von vier leeren Reihen, und danach wieder vier Ziegelreihen. Der Punktwert der Ziegel wird durch die Reihen bestimmt, so wie in **BREAKOUT**.

Nachdem das Spiel begonnen wurde, "bewegen" sich die Mauern zum unteren Bildschirmrand. Während Ziegel herausgehauen werden, und die Mauern sich weiterhin abwärts, auf Ihren

Schläger zu, bewegen, erscheinen neue Ziegel in immer kürzeren Abständen im Spielfeld. Vier Ziegelreihen sind stets durch vier leere Reihen getrennt.

Während die Ziegelmauern weiter abwärts wandern, ändern sich ihre Farben, und ihre Punktwerte.

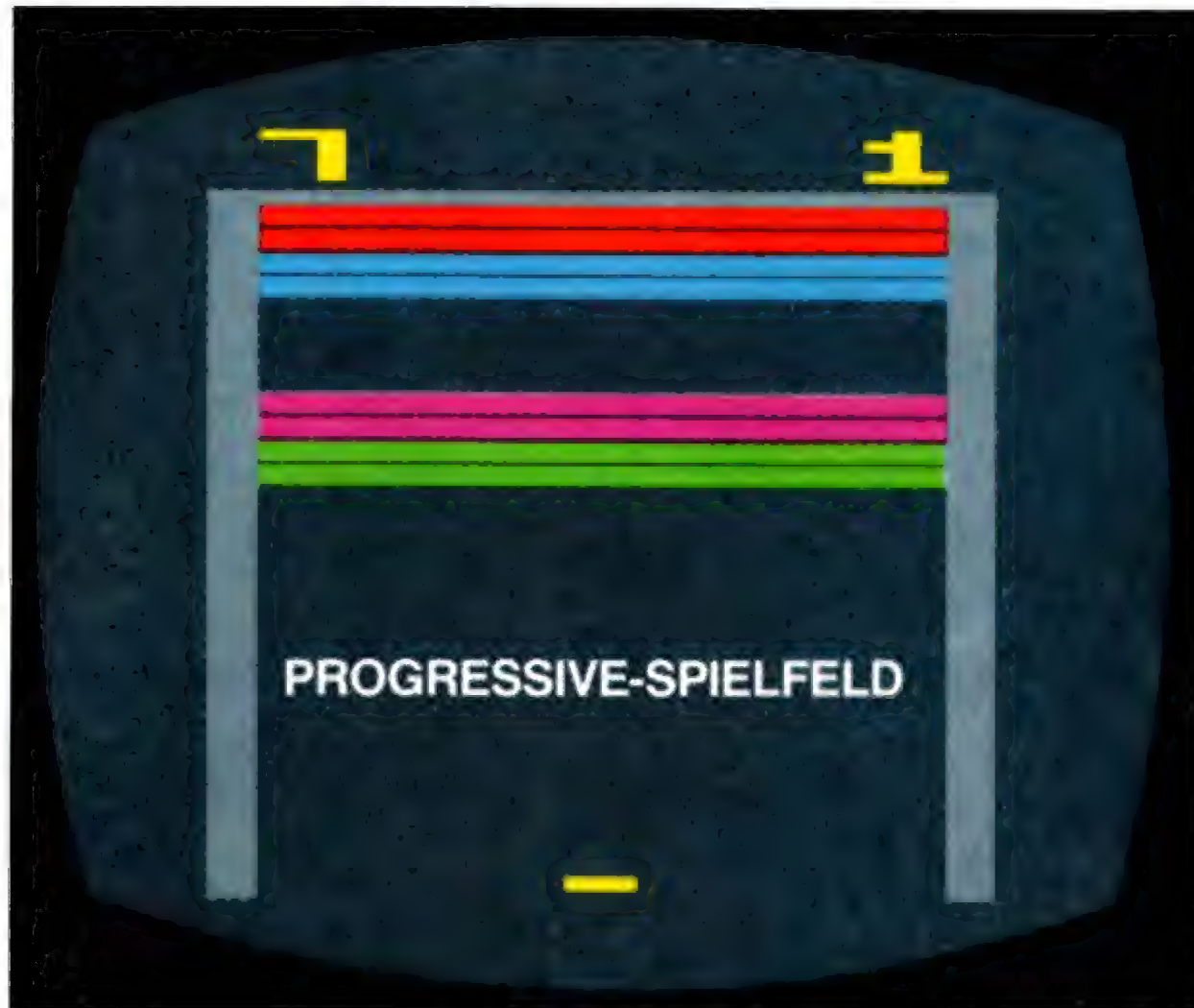


Abbildung 8

Die höchstmögliche Punktezahl bei **PROGRESSIVE** ist unendlich.

VERSIONEN FÜR KINDER (Spiele 8 und 9)

Spiel 8 ist ein Spiel für einen Spieler (**Version für Kinder**). Spiel 9 ist für zwei Spieler (**Version für Kinder**). Beide Spiele sind normale **BREAK-OUT** Spiele.

Diese Spiele laufen mit geringerer Geschwindigkeit ab. Nachdem der Kugelball Ziegel der letzten vier Reihen getroffen hat, wird er hier nicht schneller. Außerdem werden die Schläger, nachdem sie mit der oberen Spielfeldgrenze in Berührung gekommen sind, nicht auf halbe Größe reduziert.

Punktezahlung und andere Spielvorgänge sind gleich wie im normalen **BREAKOUT**.

Ein extra **PROGRESSIVE** Bonus: Hat ein Ziegel die letzte Reihe unten am Bildschirm erreicht (was ihn sehr nahe zu Ihrem Schläger bringt), bleibt er dort eine bestimmte Zeit stehen, und verschwindet dann. Treffen Sie einen solchen Ziegel direkt, (in der Mitte) bevor er verschwindet, können Sie extra Bonuspunkte erhalten.

NÜTZLICHE TIPS

Spielen Sie eines der **SUPER BREAKOUT** Spiele, ist es am vorteilhaftesten, wenn Sie an der rechten oder linken Ecke des Spielfeldes ausbrechen. An den Ecken erscheint es am leichtesten, eine "Schlupflücke" einzurichten. Anfänger sollten die größeren Schläger benutzen. (Stellen Sie den betreffenden **DIFFICULTY** Schalter in die **b** Stellung).

Beachten Sie, daß der Kugelball, nachdem er die Ziegel der letzten vier Reihen trifft, (oder die oberen Ziegelreihen bei **PROGRESSIVE**) mit erhöhter Geschwindigkeit zurückkehrt. Sie können viele Treffer verlieren, wenn Sie darauf nicht achten.

Erschrecken Sie nicht, wenn der Ball die obere Spielfeldgrenze berührt, und der Schläger auf die Hälfte seiner ursprünglichen Größe reduziert wird. Das einzige, was nötig

ist, um den Kugelball nicht zu verlieren, ist ein bißchen mehr Konzentration, und eine gezieltere Regelung der Steuerung. Und Sie werden sehen, nach einer gewissen Zeit wird es Ihnen nicht mehr schwerfallen, den Kugelball mit dem kleineren Schläger im Spiel zu behalten.

Versuchen Sie, vorausszusehen, welche Richtung der Kugelball einschlägt. Richtig vorausszusehen kann den Ausschlag geben, wenn der Kugelball an einer der unteren Seitengrenzen des Spielfeldes abprallt. Bewegt sich der Kugelball mit hoher Geschwindigkeit, werden Sie nicht immer schnell genug reagieren und Ihren Schläger in die richtige Stellung bringen können. Der Schläger muß im Voraus in der richtigen Stellung sein. Die einzige Möglichkeit, das zu bewerkstelligen, besteht darin, daß Sie "voraussehen", wo der Ball aufkommen wird.


SPIELWAHLMATRIX

SPIEL- NUMMER	1	2	3	4	5	6	7	8	9
FÜR EINEN SPIELER									
FÜR ZWEI SPIELER									
BREAKOUT									
DOUBLE									
CAVITY									
PROGRESSIVE									
VERSIONEN FÜR KINDER									



VIDEO GIOCHI

SUPER BREAKOUT®

CARATTERISTICA  SPECIALE

Questo Game Program™ comprende ulteriori versioni per i più piccoli.

AVVERTENZA: Assicurarsi sempre che l'interruttore dell'alimentazione (POWER) sia "OFF" quando si inserisce o si toglie un Game Program™. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del proprio Video Computer System™ ATARI®.

INTRODUZIONE



Immagina di essere il solo astronauta a bordo di una navetta spaziale che solca l'etere alla velocità della luce. Sei completamente circondato dall'oscurità, tranne che per il chiarore tenue e intermittente di qualche stella incontrata durante il volo.

Improvvisamente, senza alcun preavviso, proprio di fronte al tuo veicolo spaziale vedi un lampo abbagliante. Controlli immediatamente lo schermo del radar, ma non c'è

niente. Ed ecco un secondo lampo e un altro ancora: prima che te ne renda conto, i lampi si sono trasformati in un immane campo di forza che si stende proprio davanti a te. Verifichi ancora una volta il radar, ma senza alcun risultato.

I colori di questo misterioso campo di forza sono estremamente vividi, quasi accecanti, e sembrano essere disposti in strati. Ma la cosa più strana è che sul radar non si vede niente. Quale può essere la

spiegazione? E' possibile attraversare questo campo oppure corri il rischio di urtare contro di esso e disintegrarti? E gli altri strati? Ammettendo che riesca a superare il primo, ce la farai a passare attraverso tutti?

E' il momento di prendere una decisione e ti restano soltanto alcuni secondi per riflettere: invertire la rotta oppure avanti tutta nel tentativo di penetrare gli strati del campo di forza composto da luci colorate? Spetta a te risolvere il dilemma.

DESCRIZIONE GENERALE E OBIETTIVO DEL GIOCO

SUPER BREAKOUT® comprende le seguenti variazioni:

BREAKOUT
DOUBLE (DOPPIO)
CAVITY (CAVITA')
PROGRESSIVE (PROGRESSIVO)
VERSIONI PER I PIU' PICCOLI

Ciascuna variazione è per uno o due giocatori, ad eccezione di **PROGRESSIVE**, che è per uno solo. I particolari di ciascun gioco sono indicati nella Sezione 5—**VARIAZIONI DI GIOCO**.

Lo scopo di tutte le suddette variazioni è di tenere la palla in gioco (man mano che abbatti mattoni) il più a lungo possibile in modo da totalizzare il punteggio più alto possibile o superiore a quello del tuo avversario.

I punti vengono conseguiti abbattendo le file di mattoni sullo schermo con la palla lanciata mediante il comando contrassegnato da due racchette incrociate (Vedi Sezione 3—**USO DEI COMANDI**). Quando vengono colpiti, i mattoni scompaiono dallo schermo uno alla volta. Il valore in punti dei vari mattoni dipende in tutte le variazioni tranne **PROGRESSIVE**, dalla fila cui ap-

partengono (Vedi Sezione 5—**VARIAZIONI DI GIOCO E PUNTEGGIO**, per una spiegazione particolareggiata del punteggio).

Nelle variazioni **DOUBLE** e **CAVITY**, i punti conseguiti sono doppi o tripli rispetto al valore normale quando sono in gioco due o tre palle contemporaneamente. In tutte le variazioni, i giocatori hanno diritto a cinque servizi o turni. Il numero dei servizi effettuati è visualizzato a sinistra del numero del giocatore, come mostrato nella Figura 1.



Figure 1

SUPER BREAKOUT è stato programmato con otto nuovi ed eccitanti effetti sonori, che sono scelti a caso ogni volta che cominci una nuova

partita. (Quando premi il pulsante di ripristino GAME RESET senti il tipo di suono scelto per quella data partita).

USO DEI COMANDI

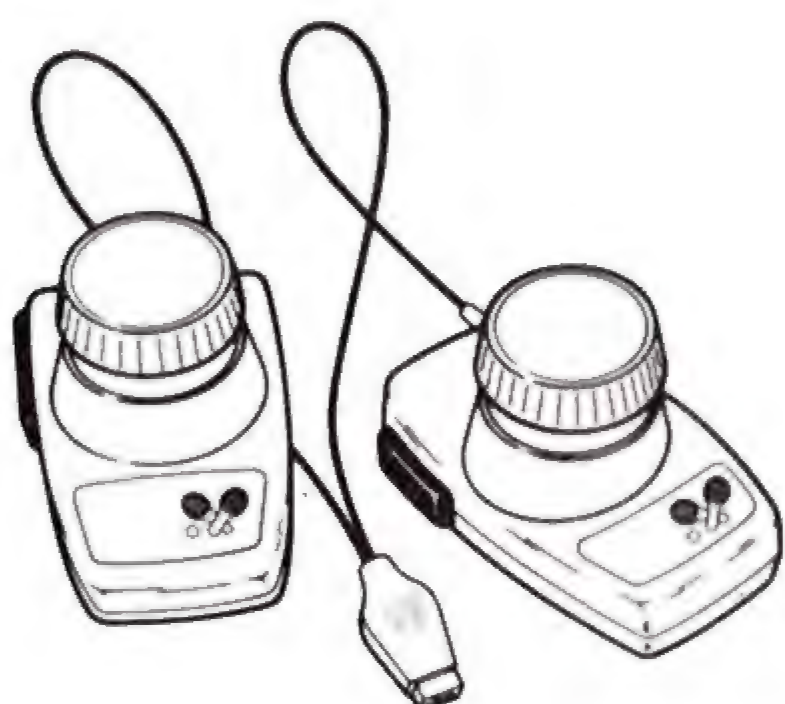


Figura 2

Con questa cartuccia ATARI® Game Program™ usa i comandi contrassegnati da due racchette. Assicurati che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nella presa "jack" sul retro del tuo Video Computer System™. Il comando deve essere tenuto con il bottone rosso in alto a sinistra rivolto verso lo schermo del televisore.

Per maggiori dettagli vedi la Sezione 3 del tuo libretto di istruzioni del Video Computer System.

N.B.: In caso di dubbio circa il comando da usare, gira la manopola di ciascun comando e controlla se la racchetta si muove sullo schermo.

Per servire la palla, premi il pulsante sul comando. Per portare la racchetta a contatto con la palla e te-

nere quest'ultima in gioco, ruota la manopola del comando, in modo da far spostare la racchetta con moto orizzontale di andirivieni lungo il fondo dello schermo. Per spostare la racchetta verso destra, gira la manopola in senso orario: per spostarla verso sinistra, ruota la manopola in senso antiorario.

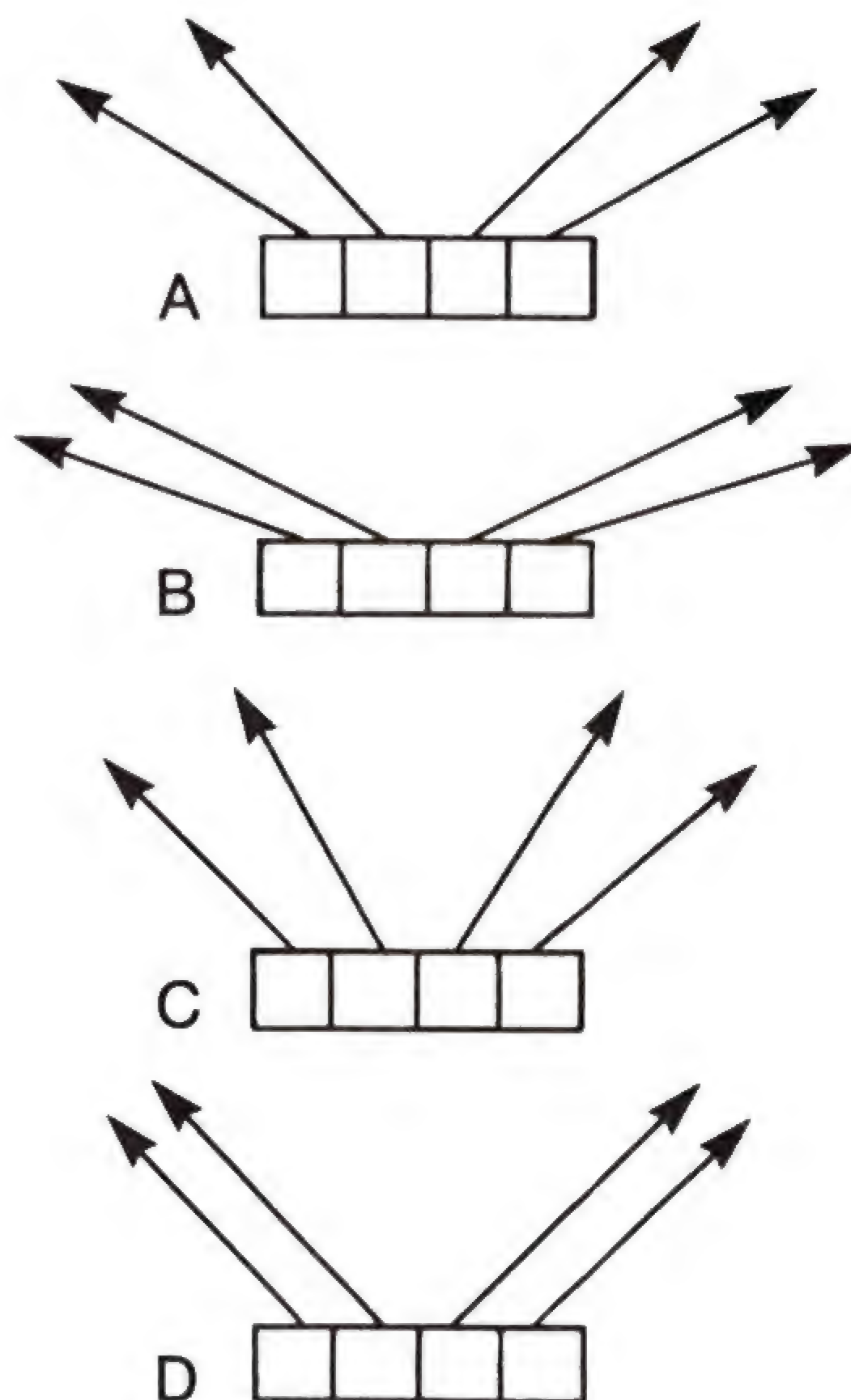


Figura 3

L'angolo di rimbalzo della palla sulla racchetta dipende dal punto in cui quest'ultima viene colpita.

La racchetta si divide in quattro settori. Durante i primi otto colpi, la palla rimbalza come mostrato nella Figura 3, lettera **A**. Dopo l'ottavo colpo, la palla reagisce come mostrato alla lettera **B**. A questo punto la palla sembra acquistare leggermente velocità. Nello schizzo di cui alla lettera **C** è mostrato il comportamento della palla dopo il 16o. colpo. Dopo il 48o. colpo, la palla acquista ancora velocità e rimbalza come mostrato alla lettera **D**, tranne che nelle versioni per i più piccoli (Giochi 8 e 9).

La palla acquista inoltre velocità dopo aver colpito qualsiasi mattone

delle ultime otto file nella variazione **PROGRESSIVE**.

Una volta sfondata l'ultima fila di mattoni e allorché la palla viene a toccare la linea di fondo campo in alto, le dimensioni della racchetta si riducono alla metà di quelle originarie (ad eccezione delle versioni per i più piccoli). In **DOUBLE** e **CAVITY**, entrambe le racchette vengono ridotte. La racchetta(e) ritorna(no) alle dimensioni normali all'inizio di ogni nuovo turno.

Ciascun turno ha termine quando la racchetta manca la palla e quest'ultima scompare in basso oltre fondo campo. Nei giochi con due o tre palle in campo, il turno finisce quando si manca l'ultima palla.

COMANDI SULLA CONSOLE

SELETTORE DI GIOCO (GAME SELECT)

Utilizza questo comando per scegliere il gioco che ti interessa. Tenendo premuto il commutatore, il numero del gioco in alto a sinistra sullo schermo cambia rapidamente (Vedi Figura 4). I numeri sono complessivamente 9. Per i particolari dei singoli giochi, vedi Sezione 5—**VARIAZIONI DI GIOCO**.

COMANDO DI RIPRISTINO DEL GIOCO (GAME RESET)

Dopo avere scelto un determinato gioco, spingi il commutatore **GAME RESET** per dare inizio all'azione. Il comando può essere utilizzato per ricominciare da capo la partita in qualsiasi momento. Ogni volta che il

comando viene azionato, si sente il tipo di suono che indica il conseguimento di punti nel corso del gioco.



Figura 4

COMANDI DEL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ' (DIFFICULTY)

Questi commutatori determinano le dimensioni della racchetta in tutte le variazioni di gioco. Nella posizione **b** per principianti, tali dimensioni sono doppie rispetto a quelle relative alla posizione **a**, riservata a chi è ormai un esperto di SUPER BREAKOUT.

Per variazioni con un solo giocatore si usa il **commutatore di sinistra**; in quelle con due giocatori, il primo usa il commutatore di **sinistra** e il secondo quello di **destra**.

N.B.: Ricordati che la racchetta si riduce della metà quando la palla sfonda l'ultima fila di mattoni e viene a contatto con la linea di fondo campo in alto.

COMMUTATORE DI ADATTAMENTO TV (TV TYPE)

Nei televisori a colori, il gioco è a colori; in quelli in bianco e nero, il gioco è in bianco e nero. Pertanto questo commutatore non si usa.

VARIAZIONI DI GIOCO E PUNTEGGIO

BREAKOUT (Variazioni 1 e 2)

Le variazioni 1 e 2 sono per il **BREAKOUT** regolare. La 1 è per un solo giocatore, la 2 per due giocatori.

Come in tutti i giochi per due persone, ciascun giocatore ha un suo muro di mattoni da abbattere (con relativo punteggio), che è mostrato sullo schermo durante il proprio turno.

Ciascun muro è formato da otto file di mattoni. Quelli delle prime due file valgono un punto ciascuno; i mattoni della terza e della quarta fila valgono tre punti ciascuno; quelli della quinta e sesta fila cinque punti ciascuno; e quelli della settima e dell'ottava fila sette punti ciascuno (Vedi Figura 5).

Se abbatti tutti i mattoni (in cinque turni), sullo schermo appare un altro muro. Ciascun muro vale 416 punti.

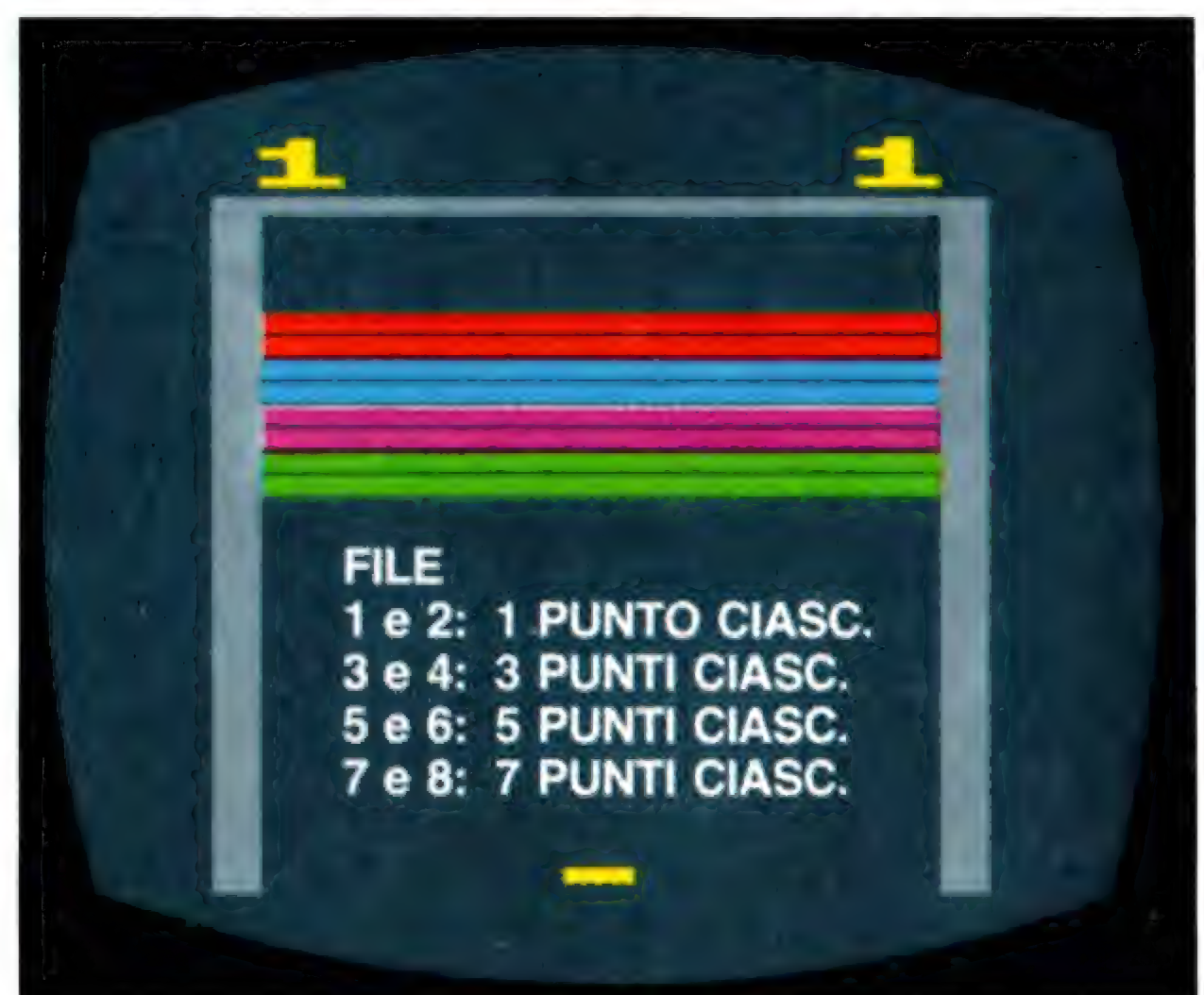


Figura 5

Nel corso di una partita il muro può ricomparire un numero illimitato di volte.

Se nei giochi per due persone si ha pareggio, vince il giocatore che ha conseguito quel dato punteggio in

meno turni. Il punteggio massimo è infinito nelle versioni **BREAKOUT** perché il muro può ricomparire un numero illimitato di volte. Tuttavia, poiché il numero visualizzato sullo schermo non può superare le quattro cifre, il punteggio viene automaticamente riportato a 0000 quando supera 9999.

DOUBLE (Variazioni 3 e 4)

La variazione 3 è **DOUBLE BREAKOUT** per un solo giocatore, la 4 è **DOUBLE BREAKOUT** per due giocatori.

Nella versione **DOUBLE** il campo da gioco è identico a quello del **BREAKOUT** regolare, ma si gioca con due racchette e due palle. Le racchette sono sovrapposte. Il valore in punti dei mattoni è essenzialmente lo stesso, ma quando si gioca con due palle ciascun mattone vale il doppio.

Se si manca la prima palla servita, il relativo servizio viene detratto dai servizi (o turni) spettanti. In caso contrario, viene servita la seconda palla; se si manca quest'ultima (dopo aver colpito la prima), il gioco continua fino a quando non si manca la prima palla. Dopo che sono in gioco (cioè sono state colpite almeno una volta) entrambe le palle, se ne può mancare una e resta in gioco l'altra.

Dopo che si è abbattuto il primo, il muro di mattoni può ricomparire un numero illimitato di volte.

Il punteggio massimo di **DOUBLE BREAKOUT** è quindi infinito.

CAVITY (Variazioni 5 e 6)

La variazione 5 è la variazione **CAVITY** per un solo giocatore, la variazione 6 per due.



Figura 6

Il campo da gioco di **CAVITY** contiene alcuni mattoni in meno per far posto a due "cavità", ciascuna delle quali contiene una palla. All'inizio del gioco, la palla rimbalza all'interno della propria cavità ma viene trattenuta fino a quando non ne viene servita una terza. Si gioca con due racchette, come nella versione **DOUBLE**.

Il valore in punti dei mattoni è identico a quello delle altre variazioni (a seconda della fila) quando è in gioco una sola palla. Quando vengono abbattuti abbastanza mattoni da liberare la palla dalla cavità, ciascun mattone assume un valore doppio di quello normale. Se viene liberata la terza palla, tale valore viene triplicato.

Se si manca una qualsiasi delle tre palle, il punteggio ritorna a quello doppio. Se si manca la seconda palla e ne rimane in gioco una soltanto, il valore dei mattoni ritorna a quello normale.

Il muro può risorgere un numero infinito di volte, e di conseguenza il massimo punteggio possibile è illimitato.

PROGRESSIVE (Variazione 7)

La 7 è la versione **PROGRESSIVE BREAKOUT** per un solo giocatore.

Il campo da gioco è piuttosto diverso rispetto al **BREAKOUT** regolare. All'inizio del gioco, esso contiene quattro file di mattoni nella parte superiore dello schermo, seguite da quattro file vuote e quindi da quattro altre file di mattoni. Il valore di ciascun mattone è identico a quello del **BREAKOUT** regolare e dipende quindi dalla fila a cui appartiene.



Figura 7

Iniziato il gioco, il muro di mattoni "progredisce" verso il fondo dello schermo. Man mano che i mattoni vengono abbattuti e il muro si sposta

verso la tua racchetta in basso, nuovi mattoni vengono immessi nel campo da gioco ad un ritmo sempre più veloce. Quattro file di mattoni sono sempre separate da quattro file vuote.

Man mano che si sposta in basso, il muro cambia di colore e i mattoni assumono un nuovo valore in punti.

Il punteggio massimo è quindi infinito.

Punti-premio nella variazione **PROGRESSIVE**: quando un mattone raggiunge l'ultima fila in fondo allo schermo (cioè molto vicino alla tua racchetta), rimane in tale posizione per un determinato periodo di tempo e quindi scompare. Se colpisci questo mattone al centro prima che sparisca puoi ricevere dei punti in premio.

VERSIONI PER I PIU' PICCOLI (Variazioni 8 e 9)

La 8 è una versione per i più piccoli per un solo giocatore, la 9 per due. Entrambe le variazioni sono **BREAKOUT** regolare.

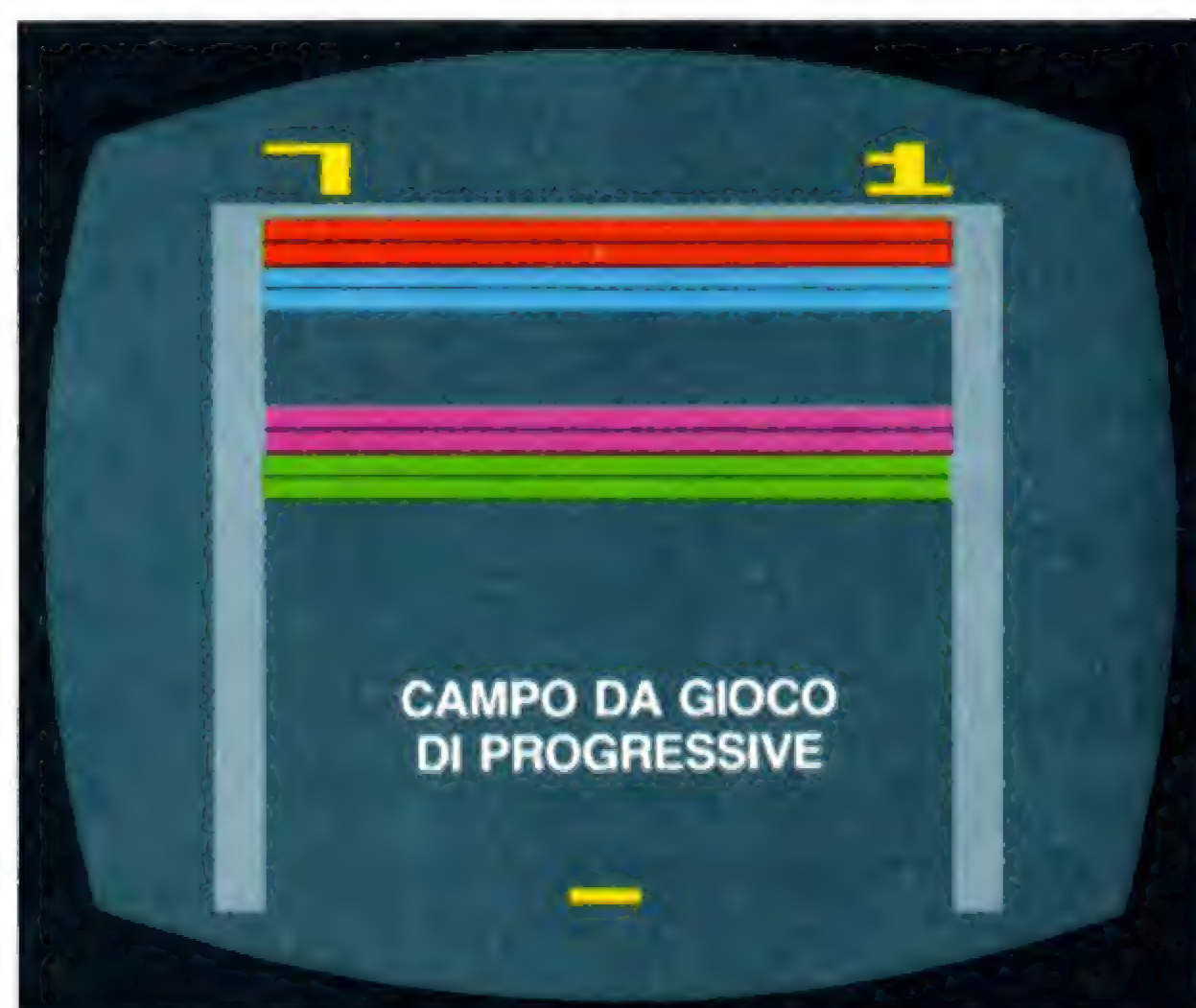


Figura 8

In queste versioni il gioco è programmato ad un ritmo più lento: la palla non acquista velocità dopo aver colpito i mattoni delle ultime quattro file e la racchetta non si riduce a metà quando la palla rag-

giunge la linea di fondo campo in alto.

Il punteggio e le altre caratteristiche del gioco restano identici a quelli del **BREAKOUT** regolare.

UTILI SUGGERIMENTI

In qualsiasi delle variazioni di **SUPER BREAKOUT**, la migliore strategia consiste nel cercare di sfondare il muro nell'angolo destro o sinistro. Questi sembrano essere, infatti, i punti in cui è più facile aprire una "breccia". Ai principianti si consiglia di usare la racchetta più grande (portando il comando del livello di difficoltà in posizione **b**).

Preparati ad un rimbalzo della palla più veloce allorché questa colpisce i mattoni delle ultime quattro file (nella variazione **PROGRESSIVE**, le file superiori). In caso contrario è facile mancare molti colpi.

Non farti prendere dal panico quando la palla raggiunge la linea di fondo campo in alto e la tua racchetta si riduce a metà: a questo

punto, per tenere la palla in gioco basta una maggiore concentrazione ed un tocco più preciso e delicato sulla manopola del comando. Con la pratica non avrai più alcuna difficoltà a colpire la palla con una racchetta dimezzata.

Impara a prevedere la traiettoria della palla. Ciò può rivelarsi come uno dei fattori-chiave in questo gioco, soprattutto quando la palla rimbalza da una delle linee laterali verso il fondo del campo. Quando la palla acquista velocità, non ti sarà sempre possibile reagire tempestivamente spostando la racchetta nel punto giusto. E' quindi necessario piazzare preventivamente la racchetta in tale posizione, il che significa che dovrai prevedere la traiettoria della palla.

MATRICE SELEZIONE GIOCO

NO. GIOCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9
UN GIOCATORE									
DUE GIOCATORI									
BREAKOUT									
DOUBLE									
CAVITY									
PROGRESSIVE									
VERSIONI PER I PIU' PICCOLI									



JUEGOS VIDEO

SUPER BREAKOUT®

CARACTERISTICA  ESPECIAL

Este Game Program™ cuenta con versiones adicionales para niños pequeños.

NOTA: Apague siempre el interruptor de alimentación (POWER) de la consola, moviéndolo a la posición "OFF" al introducir o retirar un Game Program™. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida útil de su Video Computer System™ de ATARI®

INTRODUCCION



Imagínese que está en un transbordador espacial individual que viaja por los cielos a la velocidad de la luz. Ud. y su pequeña nave están totalmente hundidos en la oscuridad, excepto la luminosidad de una que otra estrella que pasa.

De pronto, hay un destello brillante adelante. Ud. revisa la pantalla del radar y no aparece nada. Pronto hay otro destello y otro y otro. De repente los destellos se han convertido en una especie de campo de fuerza

enorme y está directamente delante de Ud. Se pone de nuevo a revisar la pantalla de radar, pero no hay nada.

Los colores de este misterioso campo de fuerza son tan brillantes que casi deslumbran, y además parecen estar en capas. Pero lo más extraño es que no aparece nada en la pantalla de radar. ¿Es posible viajar a través de este misterioso campo de fuerza o chocará y será destruido? ¿Y las capas— si logra

pasar a través de una, podrá pasar por la siguiente y la siguiente?

Es hora de decidirse y sólo le quedan unos segundos para pen-

sarlo. Dé la vuelta o siga adelante a toda velocidad y trate de pasar por las capas del campo de fuerza de vivos colores. Todo depende de Ud.

DESCRIPCION GENERAL/ OBJETIVO DEL JUEGO

SUPER BREAKOUT® contiene las siguientes variantes del juego:

BREAKOUT
DOUBLE
CAVITY
PROGRESSIVE
VARIANTES PARA NIÑOS

Cada variante puede ser jugada por uno o dos jugadores, con la excepción de **PROGRESSIVE**, que es para un jugador únicamente. En la Sección 5 — **VARIANTES DEL JUEGO** damos una descripción detallada de cada juego.

El objetivo de todos los juegos es mantener la pelota en juego (a medida que Ud. hace caer ladrillos) para acumular la mayor cantidad de puntos posible o marcar más puntos que su adversario.

Se marcan tantos mediante el uso del mando con símbolo de paleta para golpear la pelota en las filas de ladrillos en la pantalla. (Véase la Sección 3 — **EL USO DE LOS MANDOS**). Cuando se da en los ladrillos, desaparecen de la pantalla uno por uno. El número de puntos que valen los ladrillos en todos los juegos (excepto **PROGRESSIVE**) es deter-

minado por los ocho números de fila. (Véase la Sección 5 — **VARIANTES DEL JUEGO Y PUNTAJE**) para una explicación más detallada del sistema de puntaje.

En los partidos **DOUBLE** y **CAVITY**, se gana el doble o el triple de la cantidad normal de puntos cuando hay dos o tres pelotas en juego a la vez. Los jugadores disponen de cinco turnos en todos los juegos. A la izquierda del número del jugador se exhibe el número de turnos que ha jugado según se indica en la Figura 1.



Figure 1

Hay ocho nuevos y emocionantes sonidos programados como parte del **SUPER BREAKOUT**. Cada vez que Ud. comienza un juego nuevo,

se escoge uno de estos ocho sonidos al azar. (Cuando se aprieta el botón de GAME RESET (reposición de juego), oirá una muestra del sonido elegido para ese juego.)

EL USO DE LOS MANDOS

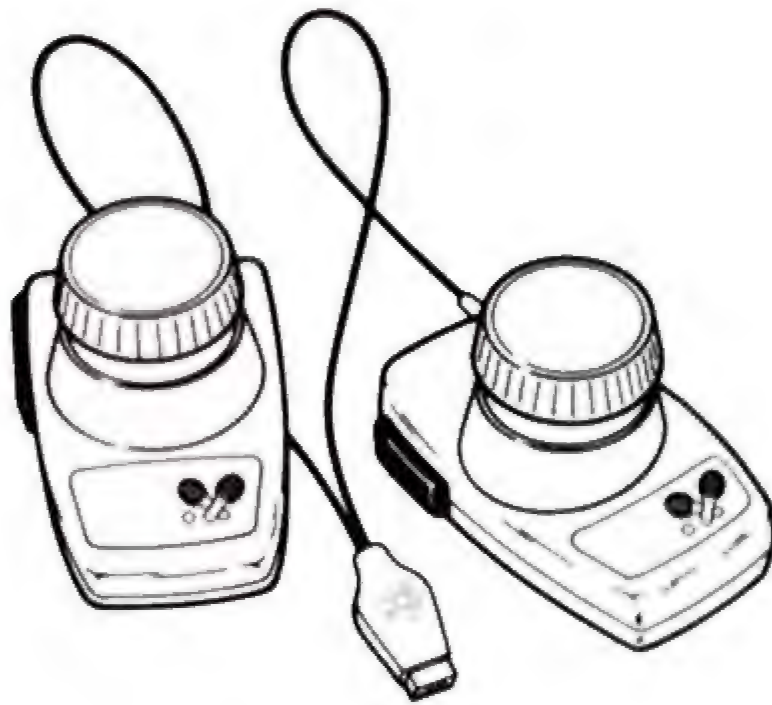


Figura 2

Use un par de mandos con símbolo de paleta con este Game Program™ de ATARI. Asegúrese de conectar los cables de mando firmemente en el enchufe del mando izquierdo (**LEFT CONTROLLER**) en la parte posterior de su Video Computer System™ de ATARI.

Vea la Sección 3 de su Manual del Propietario (Owner's Manual) del Video Computer para más detalles.

NOTA: Si no está seguro qué mando debe usar, déle vuelta a la perilla de cada mando con símbolo de paleta para ver si se mueve la paleta en la pantalla.

Apriete el botón del mando para sacar la pelota. Para hacer contacto con la pelota y mantenerla en juego, déle vuelta a la perilla del mando. La paleta se desplazará horizontalmente de un lado a otro por la parte

inferior de la pantalla. Déle vuelta a la perilla a la derecha para desplazar la paleta a la derecha, y a la izquierda para desplazarla a la izquierda. El ángulo al cual la pelota rebota de la paleta depende de la parte de la paleta que toque.

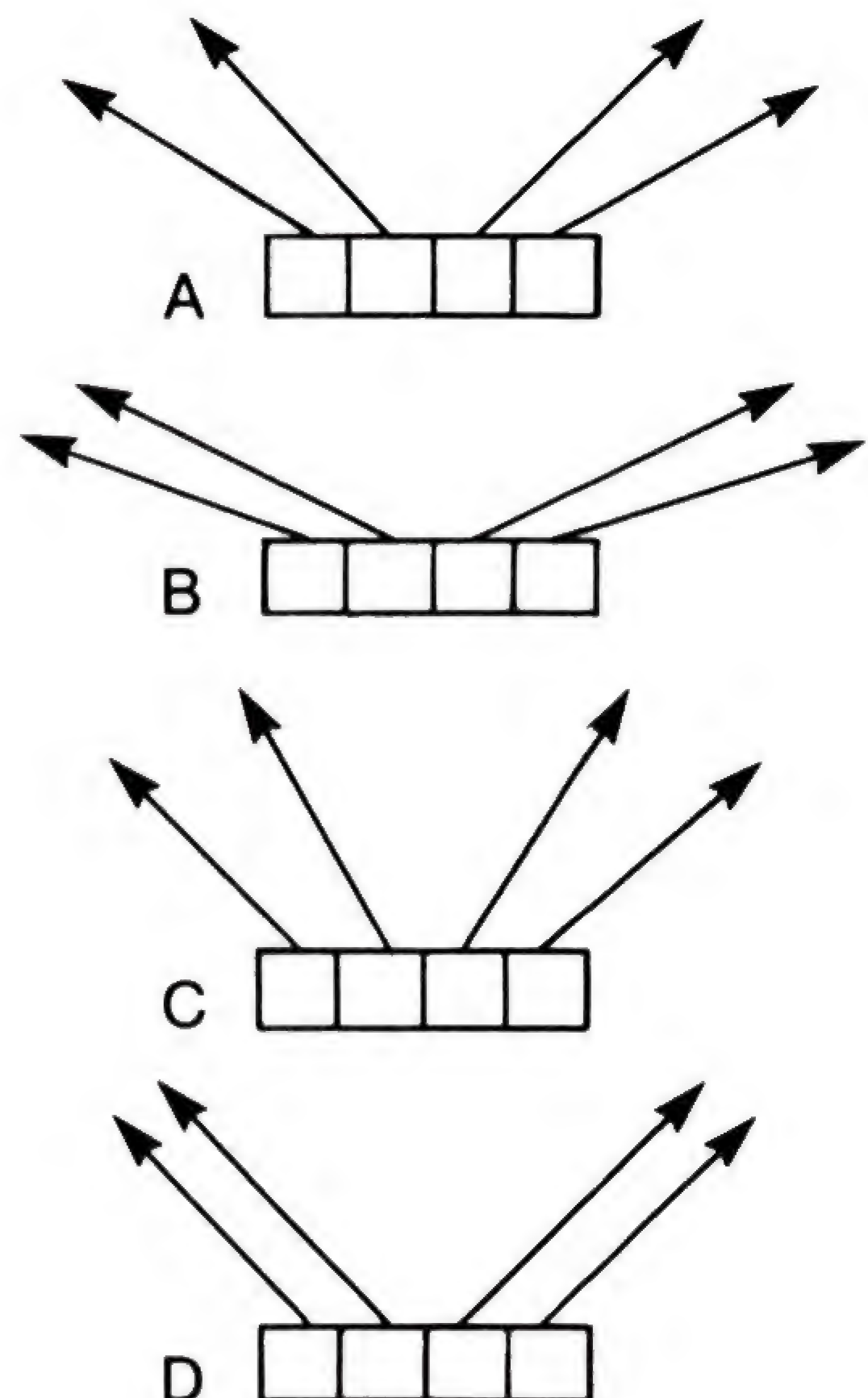


Figura 3

La paleta se divide en cuatro secciones. Durante los ocho primeros aciertos, la pelota rebotará de la paleta como se muestra en **A**, Figura 3. Después del octavo acierto la pelota se comportará como se indica en **B**. La pelota dará la impresión de acelerarse ligeramente en este momento. El Diagrama **C** en la Figura 3 muestra cómo la pelota reacciona después del dieciseisavo acierto. Después del acierto 48 la pelota se acelerará de nuevo y rebotará como se indica en **D**, excepto en las variantes para niños (juegos 8 y 9).

La pelota se acelerará también después de dar en cualquier ladrillo en las últimas cuatro filas (o las últimas ocho filas en **PROGRESSIVE**).

Cuandoquiera que penetre en la última fila de ladrillos y la pelota entre en contacto con la linde en lo alto del campo de juego, la paleta se reduce a la mitad de su tamaño original (excepto en las variantes para niños). En **DOUBLE** y **CAVITY** ambas paletas se reducen en tamaño. La(s) paleta(s) vuelve(n) a su tamaño normal cuando se empieza un turno nuevo.

Cada turno termina cuando no se acierta con la pelota y desaparece por el lado inferior del campo de juego. En los partidos donde hay dos o tres pelotas en juego, se termina un turno cuando no se da en la última pelota.

LOS MANDOS DE LA CONSOLA

SELECTOR DE JUEGO (GAME SELECT)

Use el selector de juego (GAME SELECT) para escoger el juego que desee. Si aprieta y mantiene apretado el botón, los números de juego cambian automáticamente en la parte superior izquierda de la pantalla (Vea la Figura 4). En total hay 9 números de juego. Para una descripción más detallada de las **VARIANTES DEL JUEGO**, vea la Sección 5.

SELECTOR DE REPOSICION DE JUEGO (GAME RESET)

Después que haya seleccionado el número del juego que desee, apriete el selector de reposición de juego (GAME RESET) para comenzar el



Figure 4

juego. Este selector se puede utilizar también para reponer un juego en cualquier momento. Cuando apriete el botón de reposición de juego, oirá una muestra del sonido que se habrá de oír cada vez que se marque un tanto en el juego.

SELECTORES DE NIVEL DE DIFICULTAD (DIFFICULTY)

Los **SELECTORES DE NIVEL DE DIFICULTAD** controlan el tamaño de la paleta en todos los juegos. En la posición "b" para principantes, la paleta tiene dos veces el tamaño que tiene en la posición "a" para expertos. La posición "a" es para jugadores experimentados de **SUPER BREAKOUT**.

Use el selector de nivel de dificultad de la izquierda (**LEFT DIFFICULTY**)

para los partidos de un jugador. En los partidos de dos jugadores, el primero usa el selector de nivel de dificultad de la izquierda y el segundo usa el de la derecha (**RIGHT DIFFICULTY**).

NOTA: Recuerde que la paleta se reduce a la mitad de su tamaño original cuando la pelota penetra la última fila de ladrillos y da en la linde en lo alto del campo de juego.

SELECTOR TIPO TV (TV TYPE)

En un televisor a colores el juego aparecerá a colores; en un televisor de blanco y negro el juego aparecerá en blanco y negro. No se usa el selector **TV TYPE**.

VARIANTES DEL JUEGO Y PUNTAJE

BREAKOUT (Juego 1 y 2)

Los juegos 1 y 2 son partidos normales de **BREAKOUT**. El juego 1 es



Figura 5

para una persona y el juego 2 es para dos personas.

Como en todos los partidos de dos personas, cada jugador tiene su propio muro de ladrillos (y puntaje correspondiente) que se exhibe en la pantalla durante el turno de dicho jugador.

Cada muro de ladrillos contiene ocho filas. Los ladrillos de las dos primeras filas valen un punto cada uno. Los ladrillos de la tercera y cuarta filas valen tres puntos cada uno. Los ladrillos de la quinta y sexta filas valen cinco puntos cada uno y los de la séptima y octava filas valen siete puntos cada uno (ver la Figura 5).

Si hace caer todos los ladrillos (en cinco turnos), aparecerá un nuevo muro de ladrillos en la pantalla. Cada muro de ladrillos vale 416 puntos.

Se puede reponer un nuevo muro de ladrillos un número ilimitado de veces durante un juego. Si ocurre un empate en un partido para dos personas, el jugador que haya alcanzado ese tanteo en la menor cantidad de turnos es el ganador. El puntaje máximo para **BREAKOUT** es infinito ya que el muro de ladrillos se puede reponer cuantas veces se desee. Sin embargo, puesto que el indicador de la pantalla tiene espacio para sólo cuatro dígitos, el puntaje de un jugador se convertirá en 0000 si excede 9999.

DOUBLE (Juegos 3 y 4)

El juego 3 es **DOUBLE BREAKOUT** para una persona. El juego 4 es **DOUBLE BREAKOUT** para dos personas.

El campo de juego en **DOUBLE** es igual que el de **BREAKOUT**, con la excepción de que se sacan dos paletas y dos pelotas. Las paletas están amontonadas una encima de la otra. Los ladrillos tienen esencialmente el mismo valor que en **BREAKOUT**, excepto cuando hay dos pelotas en juego. Cuando esto ocurre cada ladrillo vale dos veces la cantidad normal.

Si no acierta con la primera pelota sacada, se le cuenta un fallo y se le deduce de la cantidad de turnos que le tocan por partido. De otra manera, se saca la segunda pelota. Si no acierta con la segunda pelota (después de dar en la primera pelota), continúa la jugada hasta que falle el golpe a la primera pelota. Después que ambas pelotas estén en juego (o

sea, que se les haya golpeado al menos una vez) se puede fallar con una, mientras la otra permanece en juego.

El muro de ladrillos se repondrá un sinnúmero de veces después que se haya hecho caer el primer muro.

El puntaje máximo para **DOUBLE BREAKOUT** es infinito.



Figura 6

CAVITY (Juegos 5 y 6)

El Juego 5 es **CAVITY BREAKOUT** para una persona, y el Juego 6 es **CAVITY BREAKOUT** para dos personas.

El campo de juego para **CAVITY** contiene menos ladrillos para dejarle espacio a las dos "cavidades", cada una de las cuales contiene una pelota. Cuando comienza el juego, las pelotas rebotan dentro de cada cavidad pero permanecen atrapadas por un tiempo mientras se saca la tercera pelota. Hay dos paletas, al igual que en **DOUBLE**.

Los ladrillos tienen el mismo valor que en los otros juegos (según las filas) cuando hay una pelota en

juego. Cuando se desalojan suficientes ladrillos para soltar una pelota atrapada, cada ladrillo vale dos veces su valor normal. Si se suelta la tercera pelota, los ladrillos valen el triple de su valor normal.

Si se falla el golpe a cualquiera de las pelotas, el puntaje vuelve a los puntos dobles. Si se falla el golpe a la segunda pelota y solamente queda una pelota en el campo de juego, los ladrillos vuelven a tener el valor original.

Se repondrá un sinnúmero de veces el muro de ladrillos, por lo cual el máximo puntaje posible para **CAVITY BREAKOUT** es infinito.



Figura 7

PROGRESSIVE (Juego 7)

El Juego 7 es **PROGRESSIVE BREAKOUT** para una persona solamente.

El campo de juego de **PROGRESSIVE** tiene una disposición un tanto diferente del de **BREAKOUT**. Cuando comienza el juego, el campo de juego contiene cuatro filas de ladrillos en lo alto de la pantalla, seguidas por cuatro filas en blanco, y luego cuatro filas más de ladrillos.

El valor de los ladrillos varía según el número de la fila, al igual que en **BREAKOUT**.

Después que empieza la jugada, los muros de ladrillos se mueven progresivamente hacia la parte inferior de la pantalla. A medida que caen los ladrillos y los muros se mueven hacia el nivel de su paleta, los nuevos ladrillos entran en el campo de juego a una velocidad cada vez mayor. Siempre hay cuatro filas de ladrillos separados por cuatro filas de espacios en blanco.

A medida que los muros de ladrillos descenden, cambian de color, lo cual les da un valor nuevo.

El puntaje máximo de **PROGRESSIVE** es infinito.

Prima especial de **PROGRESSIVE**: Cuando un ladrillo llega a la última fila en la parte inferior de la pantalla (lo cual quiere decir que está muy cerca de su paleta), permanecerá allí por un tiempo especificado y desaparecerá. Si Ud. da justo en el centro de un ladrillo antes que desaparezca, puede recibir puntos especiales de prima.



Figura 8

VARIANTES PARA NIÑOS (Juegos 8 y 9)

El Juego 8 es una variante para una persona. El Juego 9 es una variante para dos personas. Ambos son juegos normales de **BREAKOUT**.

La jugada en estas variantes está programada para una velocidad

menor. La pelota no se acelera después de dar en los ladrillos en las cuatro últimas filas. Además, la paleta no se reduce a la mitad de su tamaño original cuando la pelota llega a la linde superior del campo de juego.

El puntaje y las otras características del juego son iguales para el **BREAKOUT** normal.

SUGERENCIAS UTILES

Al jugar cualquiera de los juegos de **SUPER BREAKOUT** lo mejor que puede hacer es escaparse por el lado derecho o izquierdo del campo de juego. Los lados parecen ser el punto más fácil para establecer una "ranura". Los principantes debieran usar las paletas más grandes. (Mueva el selector correspondiente de nivel de dificultad "**DIFFICULTY SWITCH**" a la posición **b**).

Prepárese, porque la pelota regresará a mayor velocidad cuando dé en los ladrillos de las cuatro últimas filas (o las filas superiores en **PROGRESSIVE**). Puede fallar muchas veces sencillamente por no estar preparado.

No se inquiete cuando la pelota llegue a la linde superior del campo de juego y su paleta se reduzca a la mitad de su tamaño original. Lo

único que se requiere ahora para mantener la pelota en juego es un poco más de concentración y más pericia en el manejo del mando con símbolo de paleta. Con el tiempo, no tendrá ninguna dificultad en absoluto para mantener la pelota en juego cuando la paleta se reduzca de tamaño.

Aprenda a presentir dónde va a estar la pelota. La previsión puede ser un factor clave, sobre todo cuando la pelota rebota de una de las lindes laterales cerca de la parte inferior del campo de juego. Cuando la pelota se desplaza a gran velocidad, no siempre hay tiempo para reaccionar y mover la paleta a la posición necesaria. Su paleta tendrá que estar de antemano en la posición que corresponda. La única manera de lograr esto es de prever dónde estará la pelota.

TABLA DE SELECCION DE JUEGOS

NUMERO DEL JUEGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9
UN JUGADOR									
DOS JUGADORES									
BREAKOUT									
DOUBLE									
CAVITY									
PROGRESSIVE									
VARIANTES PARA NIÑOS									

SUPER BREAKOUT[®]



 A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1981 Atari, Inc.